

COMMODORE VILÁG • Nr. 37 • V. évfolyam • 1993/7. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazín

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 37.

V. évfolyam • 1993/7.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003



Einiger alter
Mallum!

**JULIUS CAESAR
HANSE**

ULTIMA II.

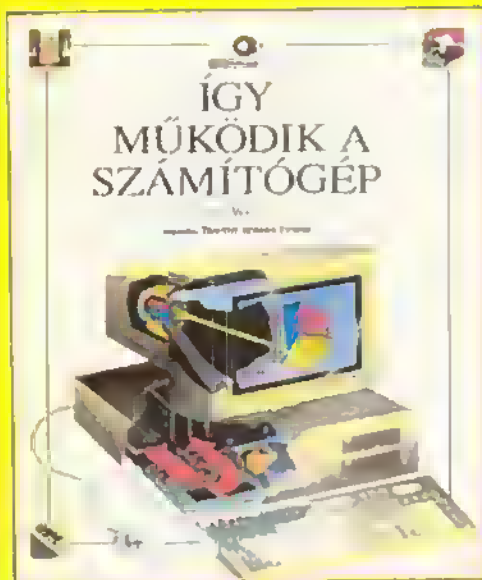
STRIKE FLEET

**CELTIC LEGENDS
GALDREGON'S DOMAIN**

MIGHT & MAGIC 4

**THE
LEGACY**





Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a **COMPUTERBOOKS Kft.** kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bakapcsoláskor hogyan „ábred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az agér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Észlel az, tekintened át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** talalós szarkesztője, és az „Így működik...” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik alsó PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benn található teljesen eredeti illusztrációk grafikusán elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a **COM-WARE Kft.-től**, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A **COMPUTERBOOKS Kft.** legfrissebb könyvvel is megrendelhetők a **COM-WARE Kft.-től**.

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN CoV Évkönyv '93/94.

Na, nem kell megijedni, '94-ben is lesz Évkönyv...

Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthatok:

- Végre egy teljes *Bard's Tale III.* leírás térképekkel, amiből a C64-asek végre megtudhatják, hogy teleportáljanak Arboria-ba...
- *EOB II+III.* szintán térképekkel
- 6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a része még linomítás alatt áll, de nem fogtok csalódní!)
- Megint lesz *MEGA-TökösMákos*, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel
- Plus/4 sarok, felhasználói résszel kibővítve
- Elsősegély rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül
- *DEMOLOGIA*, ismét áttekintjük az elmúlt év termését, a PC-s darabokkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll
- Programozástechnika, 64-re több apróbb rutin mellett *Star Turbo*, Amigára pl. IFF kápfarmátumok kezelése, valamint demo rutinok, és ezúttal PC-ra is lesznek hasznos ötletek ála PC Info
- BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok
- Felhasználói programok, pl. C64-re *Interword*, *Interpaint*, Amigára *copy-összefoglaló* stb., vagy PC-re *Norton Commander 4.0...*

Na, most már szépen levághatod a lapba betűzött sárga csekkacsckél, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most figyelj!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 399,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft. Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 399,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz arról a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettő a továbbiakban csak 299,- Ft. Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már 200,- Ft-ot megapórolasz, 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe n mellékelt csekk(ak) befizetése esetén nem kell a feladáskor kezelési költséget fizetned! Ja, és majdnem megfejtettük, a '93/94-as Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között értékes ajándékok is kiosorolásra kerülnek...



Commodore Világ V.évfolyam, 1993/7.szám

Megjelenik: '93.szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft

Felolós kiadó: Rucz Lajos

Felolótlan szerkesztő: CoVboy

Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)

Készítették: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Elaóságély és

prg.technika rovat: Molnár Zsolt (OoT)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Munkatársak: Bors Gábor

Frank Tamás (DOKI)

Hamok Péter (HáPI)

Hosszú Péter

Rácz István (Steven McC)

Zajonkovsky Zoltán

(Ian Snailman)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Mi lehet levelezgetni, nem a bankcímre!
Bankcím: (azt a címet felejtél el, ha leve-
let akarsz írni — arra ott van a postai cím!)
Ezt csak akkor kell használnod, ha csak-
ken rendelsz újságot, Evkönyvet vagy
egyéb papírszt, és a csekket nem mi
küldtük Neked! Ezt a címet kell beírni a
'pénzösszeg címzettje' rovatba

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk központos szelvényének hátolda-
lára legyenek szívesek mindig társítani
COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-
7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Tarjesszi:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazga-
toság) az ország egész területén megta-
láható hírlapárúszó szaküzletekben és
pavilonokban valamint kapható a kö-
vetkező üzletekben és áruhelyeken.

ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László
u. 74/A.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Önyv u. 5.

Kelentöld Kft. (SZAMALK) Könyves-
boltja, Bp. XI. Székes Á. u. 68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI.
Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,
Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Szé-
chenyi u. 21.

MECAPEX Kft. Szaküzlete, Gyongyos,
Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen,
Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,
Rakóczi u. 2.

COMPLAN STUDIO Kft. üzlete, Békés-
csaba, Andrássy u. 50.

AXIS Kft. Baja, Szabadság u. 2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,
Orsolya tér 5.

RAMORG GM, Zalabegerszeg, Kossuth
nyr u. 41.

ISSN 0866-0808 Patria Nyomda Rt

Felolós vezető: Bojár Gábor

A CoV következő (38.) száma
a november 15-en
kezdődő heten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
NEWS (64, Amiga, PC)	2
JULIUS CAESAR (64)	5
HANSE (64, Amiga)	6
ULTIMA II. (64, Amiga, PC)	7
GALDREGON'S DOMAIN (64, Amiga)	8
STRIKE FLEET (64, Amiga, PC)	11
LEGACY (PC)	15
CELTIC LEGENDS (Amiga, PC)	21
MIGHT & MAGIC IV. — Clouds of Xeen (Amiga, PC)	24
Tökös-Makos	28
Spirit of Adventure (64)	28
The Great American Cross Count Road Race (64)	28
LOTUS III — The Ultimate Challenge (Amiga)	28
Programozástechnika	29
Zenét rípelése (64)	29
Szinkoválás (64)	29
Elsőségély (64, Amiga, PC)	30
Plus/4 sarok	31
Mindenféle/NEWS	31
Bard's Tale III./Pigmy-CSORY	32
Kérdőív	32
Elsőségély	32
PC-Info	33
A hangkártyák programozásáról	33
Eszteteliek a .PCX megjelenítő rutinhoz	35
Hirdetések	36
CoVboy Posta	38

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Bencze Gábor, Szarlatonbatta (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)
Kószó József, Szeged (64)
Kovács Róbert, Budapest VII. (64)
Matalik Krisztián, Gyongyospata (Am)

Papp Attila, Vác (64)
Szepi András, Oebrecon (64)
Temesván Tamás, Budapest VI. (PC)
Tutin Zsolt, Kiskörös (Plus)
Vedelek Tamás, Baja (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Fodor Tamás, Ceglédbercel
Hajdu Zoltán, Budapest I.
Horváth János, Szombathely
Köncz Szilveszter, Kállo
Orbán Tamás, Budapest XV

Pinter György, Kiskunhalas
Rajnai Csaba, Tokod
Rusz Gergely, Budapest XI
Szente Attila, Orosháza
Váriely Balázs, Gődöllő

Nyereményeket postal úton juttatjuk el.

A CoV KSZ-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldő között 1-1 doboz mágneslemez nyertek

Bencze Zoltán, Oomsod
Farkas Zoltán, Budapest XI
Kolovrat Attila, Budapest IV
Szántó Tibor, Budapest XXII
Szabo Balázs, Solt

Voros Viktor, Dunaujvaros
Zsigrai Csaba, Szolnok
Asztalos Arnold, Budapest XVIII.
Tallán Erneszt, Miskolc
Rassó Kálmán, Merdtúr

A CoV 36-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése a közös szöresz a
SPACE...

A nyertesek neveit a CoV 38-ban tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Mindig olyan kevés hely marad erre a közérdekű információra, hogy most az egyszer úgy döntöttünk, addig tart a bevezető, ameddig tart, majd egy kicsit összefoglaljuk a NEWS-t, így leg-
alább mindenről szólhatunk ami a szí-
vünkkel nyomja, és CoVboy-tól sem kell
elopnunk 1 négyzetcentimétert sem.
Akkor vagytok is bele

Műlt hévi csekkés-örületünk nem
egyedül alkotást kívánt szimbolizálni.
Előfizetőink kivételével most ismét min-
dentőlnek abban az órában lehet re-
szek, hogy ontszolgálja magát, ha vala-
mire szüksége van. Ugy gondoljuk a
regi számot és egyéb dolgok megren-
delesei könnyítő csekk kiadása már ed-
dig sem okozott gondot a számotokra

de két dolgot változtatlanul ne felejtsetek
el

- ráírni a csekkre — főleg a központos szelvényre — az irányítószámotokat is
- valamint fontos, hogy a megrende-
lés átutasa az addigi 3-4 hetről 1-2
hetre csökkenthető, ha nem a legko-
zelebbi Postára, hanem a legközelebbi
OTP-be slattyogját be és ott adja-
tok fel a pénzt.

Aktuális téma: Evkönyv '93/94.

Sok levelet kaptunk, melyből azt ha-
moztuk ki, nem világos ez az evszam-
jelzés. Nos mindazoknak akik ezt egy
tícsit nehezen fogták fel, elmondjuk,
hogy jövőre ilyenkor az Evkönyv '94/95

fog megjelenni és így tovább. Egyszóval aggodalomra semmi ak, nem akarunk egy évet kispórolni.

Az Évkönyvet beharangozó hirdetés vége már jelezte, hogy az Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között ajándéksorsolást tartunk.

A sorsoláson részt vesz minden csekk, amely — a bélyegzőnyomat tanúsága szerint — október 30-ig feladtak, függetlenül attól, hogy az esetleg csak november közepén jut be hozzánk.

A beérkezett előfizetők között kisorsolásra kerül:

- 3 db. 8 nyelvű elektronikus zsebszótár, mintegy 100 ezer szóval és kifejezéssel (értéke egyenként kb. 10 ezer forint),
- 5 db. Quickshot joystick,
- 5 db. CoV póló a választott méretben,
- 10 doboz mágneslemez,
- valamint 10 előfizető visszatérő előfizetési árát

Ha még nem adtad volna fel a csekket, akkor most már semmi sem tántoríthat el ettől az elhatározásodtól!

Újabb téma — jövő év

Nos, ami a legfontosabb, jövőre is lesz CoV. Sőt, az eddigi évi 9 megjelenésről állunk a havi megjelenésre, vagyis 1994-ben már 12 alkalommal próbáljuk csillapítani az olvasók információéhségét. Koral lenne arról beszélni, hogy mennyibe fog kerülni jövőre a CoV, hiszen év eleje óta két olyan addítorhat hoztak be az egyéb költségek emelkedése mellé, ami nem volt betervezve, és még csak októbert írunk, tehát év végéig sok minden történhet. Terveink szerint jövő hónaptól meghirdetjük 1994 évi előfizetési akciónkat. Az biztos, hogy az éves előfizetési díj magasabb lesz, mint tavaly volt, hiszen 9 helyett 12 számba kell majd előfizetni, viszont semmiképpen nem lesz több, mint az újság jelenlegi ára. Egyszóval ismét érdemes lesz előfizetni, mert azt meg már sem tudjuk hogy alakul az 1994-es végleges kalkulált ár, no meg számoljunk csak egy kicsit: akik tavaly előfizet-

tek, mennyivel is kapják most olcsóbban a lapot? Hát úgy 22,- Ft-tal darabonként. Ezt idén sem érdemes elfelejteni! Erről a jövő hónapban részletesen szólunk.

A tartalmi dolgokról

Neveltség, de tavaly ilyenkor minden második levél azzal foglalkozott, hogy kezdünk el-PC-esedni, s ha nem tesszünk ellene valamit, elvesztünk egy olvasót. A sors íroniája: most, hogy nagyobb figyelmet fordítunk a C64-esekre, minden második levél azzal foglalkozik, hogy kezdünk el-64-esedni. Nos, nekik erre egyszerű választ tudunk adni: Érdekes lenne, ha csak most kezdenénk el-64-esedni, akkor 1989-től mit csináltunk? A körműnkét hegyeztük? Mellelesleg egyelőre még úgy tudjuk, hogy a lapot *Commodore Világ*-nak hívják és nem *PC Világ*-nak, és szerény véleményünk szerint a jelenlegi tartalom pontosan az olvasók géptípus szerinti tagozódásának megfelelő. Azt már egyszer kivesztük, hogy személy szerint mindenkinek úgyszemint tudunk a kedvére járni.

A NEWS-béli filmesikat ettettük. Sugallta ezt az, hogy valahogy az utolsó pillanatban mindig lemaradtak a nyitak, így azután jó kis résztvevőt okoztunk mindenkinek, vajon melyik kép melyik ismertetőhöz tartozik. Ezek figyelembevételével visszaállítottuk a tavalyi állapotot.

Az előző számban divatossá vált „előzetes” sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A múltkor elmaradt a *LEGACY*, most pótoljuk, viszont most beígértük a *BETRAYAL* AT *KRONDOR*-t, az mag majd legközelebb jön. Ezért hát mellőznénk a fellelőltön ígértetéseket, a tartalmi összeállítás gyakran az utolsó napokban, a nyomdai leadást megelőzően véglegesedik. Annyit azért elárulhatunk, hogy *M&M V.* lesz a következő számban, folytatódik az *ULTIMA* sorozat, lesz *C64-re CENTAURI ALLIANCE*, a többiit meg majd meglátjátok.

Váhatatlanul rengetegen vannak, akik pl. 1-2 héttel az adott szám megjelenése előtt

adják fel hirdetésüket, téve, tegyük ma' be ha kifizették az expressz díjat. Nos, sokszor elmondtuk már, a nyomdai átlutas 4 hét, s mivel minden számban olvasható a következő várható megjelenés időpontja, nem nehéz kiszámolni, mi az a legkésőbbi időpont, ameddig garantálni tudjuk, hogy bekerüljön a hirdetés a „következő” számba. Felvetődhet a kérdés, akkor mire jó az expressz szolgáltatásért fizetendő külön díj? Erre egyszerű és próza a válasz. Akkor garantáljuk, hogy betesszük a következő nyomdai körülő számba. Mivel előfordul bizonyos hullámokban, hogy igen sok a hirdetés, a nem expressz kategóriába tartozó hirdetések egy része terjedelmű okok miatt átcsúszhat 1 hónappal későbbre. Ez kerülhető el az expressz külön díj befizetésével. Most már érthető, ugye?

A CoV pólórról

Miután a CoV 36 levelezésében felvetett dolgot többszáz érdeklődő levelet eredményezett, mindenkit megnyugtathatunk, ha ekkora az érdeklődés, akkor logyón CoV póló. Nos, a hátsó/belső borítón található minta — amit már megismerhettek a '91-es Évkönyv borítójáról — India a sort, az a P01-es, de Getto művész Ur már dolgozik a folytatáson, hogy árult pólóválasztékkal álljunk a rendelkezésükre. Miután ebben az ügyben csak lapzártakor született döntés, a levélről lemaradt. Ezért aki pólót akar rendelni, az a levél elején a bol/ alsó üres részen tegye meg ezt, pl a következőképpen.

P01 megrendelés

S — 1 db.

M — 1 db

XL — 2 db.

Rendelésre álló méretek: S, M, L, XL, XXL, mindegyik egységesen 499,- Ft + postaköltség. Ha több darabot rendelsz, értelemszerűen a postaköltség 1 darabra jutva alacsonyabb lesz, vagyis előnyösebb egyszerre többet rendelni.

Huh, ennyi elég is lesz most, a következő pár oldalt meg osszátok be valahogy november közepéig!

C64 HIREK

- A *PARADISE* dolgozik a *CREATURES 3* c. játékon!
- A *ZEPPELIN* nem lejezte be a C64-es játékok kiadását, fejlesztését, mint ahogy az kőszá hírként elfert.
- Az *OCEAN*-nek nem a *SLEEPWALKER* volt az utolsó játéka C64-en, ugyanis megvásárolták a *JURASSIC PARK* konvertálási jogát... készül egy *DEEDS* nevű adventure és a *POPEYE 4* is.
- Ev végéig a következő játékok megjelenése várható C64-re:
 - The Addams Family 2
 - Arsenal FC
 - Buggy 3 — The Revenge
 - Chuck Rock 2.
 - Henry
 - LEMMINGS!
 - Liverpool Football Manager
 - Lotus ET Ch. 2.
 - MTV — The Game
 - Nigel Mansell's World Ch. Ship
 - Schwert und Magic

Adventure/RPG

— 64 —

Közdésnek mindjárt egy — várhatóan — igen nagy „durranás” *MIKE DORAN* és *ANDREA METZNER* produkciója, az *ORMUS SAGA II.*, melynek már az alcíme is sokatmondó. *Guild of Death* (A Halál Szövetsége). A stílus hamisítatlan RPG, hatalmas bobaárgóvalható területekkel, magi-



- Space Max
- Sturmtruppen
- Super League
- Titus the Fox
- A magyar programozók sem tétlenkedtek az elmúlt hónapban, hiszen 3 újabb alkotás került ki honfitársaink kezei közül. Az egyik a *MAGIC BALL*, ami a *Humanoid Software* jövőhából jelent meg. Ez egy falbontó tenisz, ám sajnos semmi új ötlet nincs benne az elődökhöz képest. A *MARBLOID* már színvonal-

sabb játék, az *Eye Mind Design* követte el. A code-ért és a grafikaért *Bujdosó Arthur* a felelős, míg a pályákért és a felkötés hanghatásokért *Koka Attila*. Lényege, hogy a négyzetekből álló alakzatokat egyszínűre változtassuk, amit emberként mozgathatásával tudunk végrehajtani, ha egy négyzetre rálepnék, mindig más lesz a színe. A harmadik játék címe, *VARI*, de sajnos erről nincs bővebb információ, mert lapzártakor kaptuk a „fülest”, hogy ez is megjelent.

program, hagyjuk benn az első oldalt és nyomjuk le a 'RETURN'-t!

— 64 —

Az *OTHIS Software* szeptemberre a *Bűnös* idők c. játékot ígért be nekünk, helyette viszont egy új kalanddal nyomult ki a piacra. A *GONOSZ HERCEG* egy igen színvonalas magyar nyelvű kalandjáték, a kelet világból. A játék reklámszlogenje: „A kerekedő karavánok sosem voltak biztonságban, izgalmas kalandot ígér.”

— (Amiga), PC —

Ritkén fordul elő, hogy egy játék második része egyidejűleg jelenik meg az elsővel, ráadásul úgy, hogy nem is egy szoftverház hozza ki a piacra. Nos, ez persze csak a PC-s verzióra igaz, mivel a *Spectrum Holobyte* jövőből a **STAR TREK: The Next Generation** már hónapok óta megjelent Amigára. Ige, mer önmegeben is ritka 1993 végén, ha egy játék előbb jelenik meg Amigán, mint PC-n, de ez nem vica, a PC-e változat csak most készült el. A második rész (**STAR TREK 2: Judgement Rites**) jogait az *Interplay* vette meg, s mivel őh egy kicsit siettek, akár hisszük, akár nem egyszerre lépik meg a piacot a két részzel. Ez utóbbi viszont Amigán egyelőre nincs. A **STAR TREK 2**-ben 15 küldetést kell végrehajtunk *Enterprise* űrhajónk se-

gítségével. Semmi sem lesz könnyebb, mindenképpen érdemes kipróbálni! Az Amiga változatról egyelőre nincs hírlünk.

— (Amiga), PC —

Régebben közhelyszámra ment, hogy szinte minden számban beszámoltunk egy-egy *Sierra* stuff megjelenéséről. Nos, az utóbbi hónapokban nem nagyon erőltet- tük meg magukat a PC-s játékok-felolvasztók aggasztásai, taten ezén is döntöttek úgy, hogy most mindjárt három logyet is űnök egy csapásra. Első kalandjuk a **GABRIEL KNIGHT**, egy új sorozat kezdetét fémjelzi. A **Dark-Fantasy-Stories** (Sötét-fantasy-törté- netek) első darabja igazi nyomozós kaland- dot ígér. Új főhősünk *Larry*-től, a humoros pacáktól eltérően komoly alak, őh éppen egy gyilkossági összeesküvés kálós közö- pebe csoppon New Orleans egyik sötét ke-

rületében. Hogy miképpen sikerül kimesz- nia a csávából? Ezt megtudhatjuk a játék- ból... Természetesen új sorozatok elindítá- sa mellett a jó öreg sorozatok folytatásai sem adták fel. A **KQ VI**, és a **SQ V** után végre itt a **POLICE QUEST 4** is! A játék minőségéről elég annyit említenünk, hogy a digi képeket egy **KODAK DCS 200ci** digi- tállis kamerával rögzítették. Los Angeles- ben, még élelszorúbbá tova főhősünk *Lyttón* városbéli kalandozásait. A hermedik, na vajon mi lehet? Nem, nem a **LARRY IV**, azt már egyszer kihagyták, most miért tom- nók bo azt a lyuket? Hát persze, hogy a **LARRY VI**-ról von szó, újabb poéntengerek várhatók tehát *Larry* berátunk ténykedései során. Természetesen előbb vagy utóbb mindkettőt tűzetesebben nagyító alá he- lyozzúkl!



A gonosz herceg otthona az **OTHIS** programjában



A *Sierra* mánia újabb tagja — **POLICE QUEST 4**.

Arcade

— 64, —

Az arcade sort kezdjük mindjárt három olyan C64-es programmal, amely méltán vívhatná ki a „hónap bukása” címet. A **MISSION POW**-val 'P' betűket kell gyűjtö- getnünk egy labirintusban. A **KILL YOUR STICK** segítségével, mmt a neva is mutatja, a 2-es porton lévő joystick-et tehetjük tönkre. Akl viszont a régi szép időkre ('83) vágyik, az töltse be a **CAR WARS**-t, mely csak nevében hasonlít a **STAR WARS**-hoz, minőségét tekintve vad sikításra és **RESET**-elésre ösztönözheti a belekukkentó kíváncsiságokat.

— 64, —

A **BOMB SQUAD** valószínűleg a PC-s **DYNA BOMB** C64-es változata, csak itt két játékos küzd egymás ellen. A feladat: a mé- sik játékost megsemmisíteni. Időzített bom- bák segítségével juthatunk egyre előbbre. Ha kalapácsot találunk egy kő alatt, ekkor bombánk nagyobbra fog robbanni. Ha vil- logo bombát, akkor már nem csak 1, ha- nem több bombát is robbanthatunk.

— 64, Amiga —
Nahány hónapja igen szép sikert ért el a **Holiday Games** című anyag, mely a sport- jellegű ügyességi játékok családját gazde- gitotta. Most újabb teggel bővült a familia. A proggy címe: **OSTFRIESLAND GAMES**. A „sportág-ötletek” jót, a grafike és az ani- máció tözse. Kár, hogy az eredményos já- tékhoz legalább 3-4 tanalék botkorménnyel kell rendelkezünk, ugyanis a program az úgynevezett joystick-ölő stílust képviseli.

— 64, Amiga —

Akció-hősök és kalandvágók ligyelmébe ajánljuk a **SCEPTRE OF BAGHDAD** című *Psytronic Software* által kiadott programot. Mint a címből is kiderül, a történet az ókori kelet egyik nagy központjában játszódik, ahol szinte minden megtalálható — a repülő szőnyegtől Aledrn csodelámpájáig —, ami az *Ezerégy éjszaka meséi* minden más népmesétől megkülönbözteti. Magát a programot az omeli hasonló tarsai lólo, hogy nem elég csak kiltani az összes el- lenséget, hanem meg is kell találnunk min- den olyan tárgyat, amelynek mas és más rendeltetése von. Hm... Szórakoztató!

— 64, Amiga —

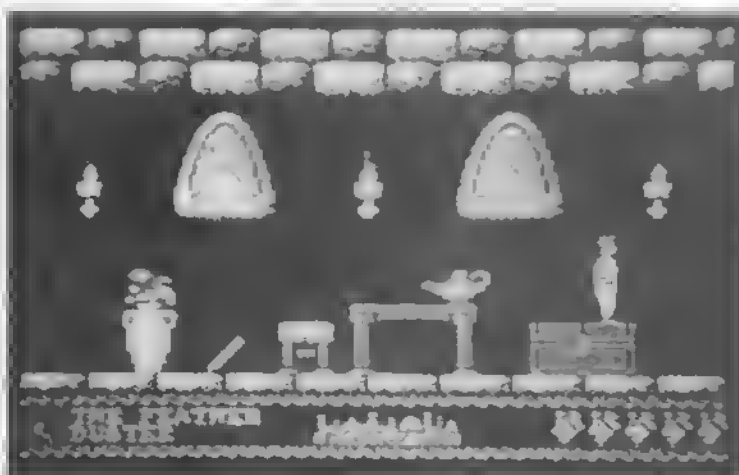
A *Dynafield Software* követő el a **SWORD OF HONOUR** című akció-kalandjátékot. Kaland csak ennyiban, hogy különböző tár- gyakat vehetünk lel és amí a legfontosabb: a játéknak van célja, azon kívül, hogy min- denkit szétverjünk. A játék fő hibája, hogy a háttér grafikus kepernyő, és ezért minden egyes képernyőt külön tölt. Emiatt hiányzik a játékból a gondúlekeny okció. Ezzel sokat is veszít a színvonalából.

— Amiga —

A *Factor 5* csapat neve ugy önmagában nem mond semmit, főként hogy az *Accolade*-nek dolgoznak, em ha azt mond- juk **TURRICAN**, többen felkapják a fejüket. Nos, ugy látszik, hogy ez a tema is a **Shadow of the Beast** babérjára pályazik, ha másért nem, legalább abból a szem- pontból, hogy ez immáron hermedik részt a jó öreg C64-re már nem sok ingerenciája von *Factor*-éknak kiadni. Egyszóval a **TURRICAN 3** legalább akkora sikervaro- mányos, mint az első kettő, no persze egyelőre csak Amigán, a C64-es verzió megjelenéséről semmit sem hallottunk.



Galamb helyett dísznöve lóvünk — **Ostrfriesland Games**



Kapjuk el a bagdadi tolvajt — **Sceptre of Baghdad**

Szimuláció/Sport

— 64, Amiga

Egy igazi sportjáték. **KARAMALZ CUP** A címből ugyan nem derül ki, de mi aláruljuk: egy remek jégkorong programról van szó. A **Powerplay Hockey**, és a **Blades of Steel** óta (amelyek még az elmúlt évtizedben láttak napvilágot) nem született ennek a sportágnak ilyen remek számítógépes verziója. C64-en is megjelent ugyan mástól éva egy **Face Off** című formódvány, az az anyag viszont főlegesen veri. Sajnos a mi verzióinkból a készítő és a forgalmazó neve nem derül ki, a crackereknek sikerült

minden felesleget eltávolítaniuk a szoftverből. Haat?!

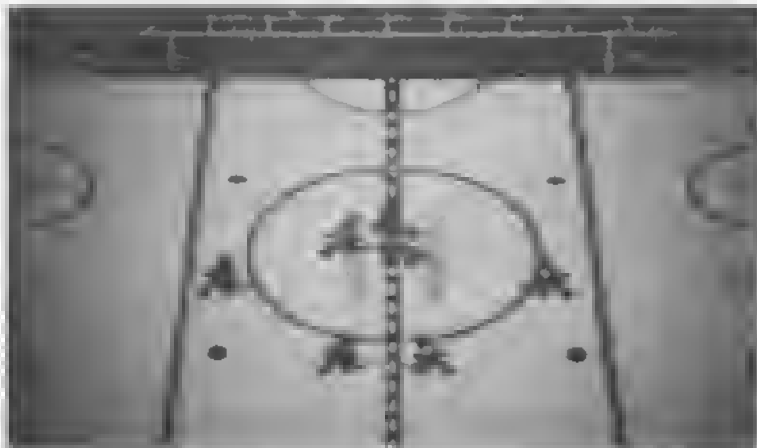
— PC —

A PC-sek joggal meroghatnak, ha jégkorong program nélkül maradnának, talán ezt figyelhetné ki az **Electronic Arts**, amikor gyorsan piacra dobta **NHL HOCKEY** című szimulációját. Mi is nyújthat többet az a játék, mint az **EA HOCKEY**, vagy az **NHLPA HOCKEY**? Nos, ebben egy teljes amerikai kupaküzdelmet szimulálhatunk végig, 24 csapat összeállításával. A szimulációban új a krillitási funkció, a gyorsbeugrók alkalmazása, valamint az utómanipulációk is változatosabbak. Sőt, a beépített Export/Im-

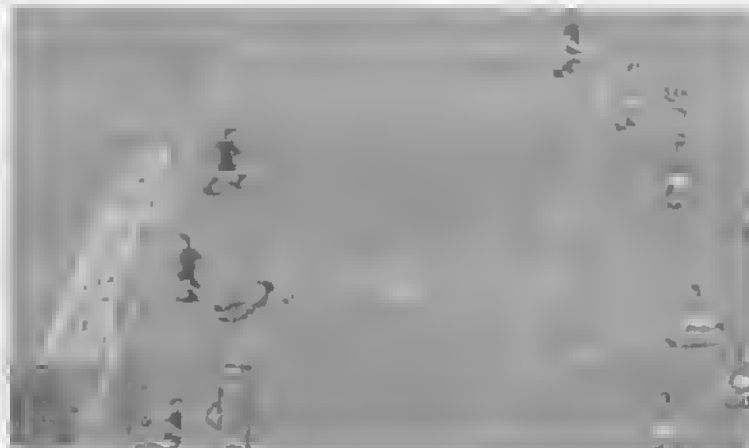
port funkcióval átpakolhatunk csapatokat és állásokat a lentebb említett két programból/ba. Az EA szerint most ez a legeslegjobb

— Amiga, PC —

No persze nem csak a léli, hanem a többi évszak sportkedvelői is megtalálják az e havi csemegéjüket. Az **Ocean** nem teltlenkedett, új fociprogrammal lép a nagyérdeműt. A **LOTHAR MATTHÄUS** című játék a 93/94-es Bundesliga összeállítás alapján készült, 2 és 3 dimenziós varázslatos pályakép, taktikai variációk, gyors menükezelés jellemzi az ötletben sok újat nem hozó fociprogramot



Karamella helyett hokiütő — KARAMALZ CUP



Matthäus sem lőtt volna jobbat — LOTHAR MATTHÄUS

Stratégia

— PC —

Jo napot „Csillag Úr” köszönhetett be valaki a **Microprose HQ** bejáratánál, amikor meglátta **Mike Singleton**-t, aki legújabb játéka előtt tőprongva olvasta a **STARLORD** képregény-sorozatot legújabb epizódját, hát ha eszébe jut valami frappáns cím, amivel elnevezhetné új stratégiáját. S ekkor hirtelen fejéből az isteni szikra: „**Ez az! STARLORD!**” A **Lords of Midnight** és **Doomdark's Revenge** kusza világából kinőtt programozó igen színvonalas alkotásává állunk szemben, ha telepálizunk és elindítjuk ezt az igazán aprólékosan megtervezett játékot. A fejlett univerzumban bolygók és életformák sokaságában kell kitalálnunk egy optimális egyensúlyt, kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatokat kiépítésével, állandó atakítgatásával. A bonyolult menürendszer a **Wing Commander** vagy **X-Wing** c. játékokból megismert 3D grafika felő listázódna, és nem laknak el egy talpalatnyi felület sem a játékból, ezzel téve folyamatosan élvezhetővé és izgalmasabbá a háttérben történ-

teket. Mi is lehet a játék célja? Taktikázásainkat el kell érnünk azt a címet, hogy mi legyünk a világegyetem URA!

— PC —

Már egy ízben beharangoztuk a **SIM CITY** „klónok” egy újabb változatának készülését, és az ígérést tett követve, a **Maxis** végül elkészítette a **SIM CITY** átdolgozását, mely a **SIM CITY 2000** nevet kapta. Hogy miben más ez mint az elődje? Nos, elég, ha csak címszavakban összehasonlítjuk a PC-s verziót.

Sim City 2D perspektíva,	Sim City 2000 3D perspektíva,
16 szín, utca, autók, leherkocsik, vasút;	+ 3 fős zoom; 256 szín; + aluljárók, alagutak, buszmegállók; + földalatti, és állomások; + szél, víz, olaj, és luziós erőművek; + kertek, stadionok; + parkok, állatkertek, yachtklubok,...
házak; 8 pálya, katasztrófa szimuláció;	+ iskolák, egyetemek,...
	+ pályaszerkesztő, variálható pályák, új katasztrófák;

Logikai/egyéb

64

Egy olyan szerencsés hónapot sikerült fel-fognunk, melyben ugyan kevés igazán színvonalas újdonsághoz sikerült hozzájárnunk, mégis szinte minden stílus kedvelőjének tartogathatunk valami érdekeset. Lássuk először a **Xenon Designs** által kreált **MATRIX** című programot. Az ötlet, a már jól bevált síkbeli bűvös köcke, kiegészítve azzal a már szintén ismert ideával, hogy egy előre meghatározott alakzatot kell létrehozni. A megszerelt átlagból az emeli ki a programot, hogy mind grafikai, mind úgynevezett „design”-ban megveri hasonló lársait.

— 64 —

A logikai játékok szerelmesének ajánlhatjuk a **P.P.DIGGER** nevű alkotást. Az ismeretlen szerző művének lényege, hogy gyémántokat kell gyűjtogetnünk a föld alatt való ásással, de vigyáznunk kell, mert ha egy

kő vagy egy gyémánt alá ásunk, akkor az ráunkzuhan és meghalunk, vagy ha a kő a gyémántra esik, azt már nem ashatjuk ki, mivel a kővön nem tudunk átásni. A dolgunkat meg egy futkárzó szellem is nehezíti. Az ötlet jó, a kivitelezés már kevésbé, de azért érdemes kipróbálni.

— 64 —

A napjainkban C64-re kiadott játékok mintegy 50%-a logikai, így van ez a **STYX** szel is! A feladat, különböző tereteket tetris-es alakzatokkal kitölteni. Irányítás: joy hatra + lúz = alakzat lerakása, joy oldalra + lúz = alakzat forgatása; SPACE = utolsó lépés torlése. Ennél többet nem érdemes elmondani róla

— 64 —

Ha már így belejöttünk, meg egy „csoda”! A **KONCEPT**-ben a gép által megadott alakzatokat kell kirakni. Az alakzatok négyzetekből állnak, a négyzeteken pedig számok vannak, ezért a kirakás sorrendje is számít

— 64 —

A fejlett IQ-val és némr angol nyelvtudással rendelkezők feltétlenül szerezzék be a **Twice Effect** által létrehozott és a **CP WERLAG** által forgalmazott **SPACE QUIZ** című intelligencia-fejlesztő vetélkedőt. Ha nem is tudunk minden kérdésre válaszolni, akkor is érdemes belenézgetni a programba, mert rengeteg érdekes (és hasznos) információval gazdagíthatjuk műveltségünket



JULIUS CAESAR



A program nem a legújabb (ez egy kicsit túlzás — CoVboy), de azért megér néhány gondolatot (s jónéhány órát is, amíg végig-nyomatjuk). A játék tulajdonképpen stratégia, nagyjából a **DIPLOMACY**-hoz lehet hasonlítani. Ahogy a cím is mutatja, a történet az ókori Rómában játszódik, s a nagy hadvezér hálás (vagy hálállan?) szerepében tetszeleghetünk. Egy nagy hátrány, hogy sajnos német nyelvetültre készült, és angol verziónak se híre se hamva. A feladat: egyesíteni a 30 városból álló „birodalmat”. S ha valaki most azt kérdezné, hogy „csak ennyi?”, akkor azt kell válaszolnunk, hogy ez nem is olyan könnyű. Ja, és még valami. Ennek a játéknak semmi köze az Amiga/PC-s **CAESAR**-hoz.

A játék főképponyóján három pont közül választhatunk. Ezek sorban: **Információ, Tárgyalás** (?) — vagyis delegáció küldése), illetve **Tovább** (harc). Az első kettő választása esetén még ki kell jelölni egy várost is.

Az információ a következő:

(sorban lefelé)
BEVÖLKERUNG: népesség
KRIEGER: a harcosok száma
GEISELN... a birtokunkban levő túsók száma
TRIBUTE... éves adó (Rómának)
KRIEGE... Róma elleni háború (azaz hány-szor támadtuk meg)
...NIEDERLAGEN: hány-szor vették vissza a támadásunkat
ANSEHEN... milyen szemmel tekintenek ránk; Ez lehet:
 háborús (**KRIEGERISCH**),
 rossz-elleneséges (**FEINDSELIG**),
 semleges (**NEUTRAL**),
 jó (**WOHLGESONNEN**),
 barátságos (**FREUNDSCHAFTLICH**).

Mellette ugyanez hőmörőszóval jelezve (ponlosabban, kis változások is láthatók rajta.) Itt még jelezve van, ha béke- vagy barátsági szerződésünk van a kérdéses várossal.

Ha a második pontot (**WERHANDLUNG**) választjuk, egy újabb menüt kapunk. Ez sorban a következő:

1. **Barátsági szerződés** (csak baráti kapcsolat esetén ha sikerül, ezek után segítik csapatainkat katonákkal)
2. **Penzátmogatás** (Zárójelben a pénzünk mennyisége, s nem annyival kell támogatni! Ezt bármikor megtehetjük, de az ellenségeink általában csak elteszik, de semmi eredménye nem lesz. A többiek-nél általában „segít”. Az összeg nem mindegy, hogy mennyi, a mennyiségétől (és a fennálló kapcsolat minőségétől) függ az eredmény.
3. **Konferencia** (Csak jó kapcsolat esetén Kb. 50% az esélye, hogy sikeres lesz.)
4. **Túsók olengedése**. (Feltéve, ha van.)
5. **Adócsökkentés** (Az eredmény: nagyon sikeres.)
6. **Adóemelés** (Az eredmény: katasztró-fis!)
7. **Túsók kivégzése**. (J.d. előbb)
8. **Nincs tárgyalás** (Enthetőbben **GOTO FOMENU**)

A 8. pont lép életbe akkor is, ha olyan pontot akarunk használni, aminek technikailag akadályai vannak (pl. nemlétező túsókat

szeretnénk kivégezni vagy egy nem-barát-nak akarunk barátsági szerződést ajánlani stb.)
 Ha jó a választás, akkor erősítést kapunk, hogy a „tárgyalás” sikertelen (**ERFOLGLOS**) vagy sikeres (**ERFOLGREICH**). Ez utóbbit lehetnek felozatni, pl. csúcs-nagyon (**HOCHST**).
 Illetve már az előbb említett katasztró-fális eredmény lehet.

Visszatérve a főmenübe vagy azonnal látjuk az eredményt (barátsági szerződés, vagy negatív eredményről, ha „vérgig séntetük” őket — változik a város színe), vagy csak info-kérés után.

Ha minden tárgyalást lefolytatunk (max. 5 lehet egy évben), választjuk a „tovább” menüpontot, s a következőkben kiválaszthatjuk valamelyik légiónkat, s már trappolhatunk is valamelyik (közeli) város lőle. A várost elérve választhatunk a harc vagy a továbbgyaloglás között. Itt láthatjuk még a város nevét, lakosságát, harcosainak számát, valamint a szóbanforgó légiónk létszámát is. Ha a harcot választjuk, a két „csapat” elkezd vívni egymással. Folyamatosan láthatjuk a harcoló felek létszámát, s ha úgy döntünk, hogy megfutamodunk, tüzgombra bármikor kiléphetünk (=vöröség). A város egy idő után (ha nem menekülünk el vagy nem redukálódik, minimálisan a seregünk létszáma) megadja magát, s megjelöli, mennyi tüsszel és dinárral próbálják meg „kiszúrni” a szemünket. Választhatunk, hogy elfogadjuk (nem lesz több veszteségünk!) vagy, hogy továbbharcolunk. Ha ezután is legyűzzük őket, mi dönthetjük el, mennyi tüsszt szedünk, s mennyi dinárt teszünk el. (Ha mindent elviszünk, a város elpusztul — nem lesz rá több gond, de nem is fog adózni, esetleg katonákkal segíteni, s a többi város szemében sem egy jó pont. Ha vége a harcnak, a következőkben „premlumot” adhatunk harcosainknak (moráljavító tényező), ha jobb a morál, újonczásnál több embert vehetünk fel. Itt egyébként az „M” alatt a kód (morál), mellette a csaták, mellette a győzelmek, majd a veszített és a jelenlegi katonák száma látható.

Ha végeztünk az összes légiónal, választjuk a „téli tábor” menüpontot (logalsó), ezután a gép jelzi, kik támadtak meg minket (elleneségeink), s hogy mekkora a veszteségünk. (**GERING** — elenyésző, **GROB** — nagy stb.)

Ezek után be kell számolnunk az éves lénykedéseinkről a szenátusnak (Itt **VERMOGEN** — vagyon, **TRIBUTE** — adó, **FIX-KOSTEN** — fixköltségek, a sereget számtól függ, **GESAMIT** — összeg). Következhet a légiónk erősítése. (**VETERAN** — megmaradt létszám, **HILFSTROPPEN** — „segítők”, a baráti városokból, alatta pedig az újoncok. A sereg maximális létszáma 9000 lehet. Alul jelzi a gép, hogy max. mennyi újonccal rendelkezhetünk. Ha ez is megvolt, jöhet a következő év.



Hat tulajdonképpen ennyi, tehát hogy nem túl sok, de 1 oldalban mit is lehetne rövidebben elmondani. Jó taktikázást!

• Steven McCar



HANSE

És most a bevezető stratégia után következnek egy kereskedelmi szimuláció. Előzetes beharangozásunk után derült ki, hogy Amigás változat is van, bár a 64-es jóval előbb megjelent. Vágjunk is bele.

A sztori az 1300-as évek derekán játszódik (vegyis ekkor kezdődik és folytatódik, amíg alnak a lezsermázottjaink. Tiszta *Civilization*!!) A helyszín a Skandináv térséget és környező részai. Célja: meggazdagodni a városok közti árukereskedelemből és feljebb lépni a ranglétrán. Kezdetkor dönthetünk, hogy új játékot kezdünk (N) vagy egy régi folytatunk (J). Ha újat kezdünk, először be kell állítani a játékosok számát (1-6), meg kell adni a nevet (max. 8 karakter) és a nemét (männlich = férfi / weiblich = nő). Ezután kapunk egy engedélyt a szennyezéstől, amiben engedélyzik, hogy részt vegyünk a kereskedelemben, majd láthatjuk a család címerét. Ezután egy térkép rajzolódik ki ('F7'-tel megszakíthatjuk), felül kiíródik rangunk és a dátum, a térképen bejelölődnek azok a városok, amelyekkel kereskedhetünk, mellette pedig a hajóink száma, ahányat a városba küldünk áruért. Alul a tenger milyensége olvasható

"Es war white / bewegte / sturmische / tobende see"
"A tenger nyugodt / mozgó / viharos / tomboló volt"

Rossz vízviszonyoknál kevesebb árut hoznak hajóink és nagyobb károsodást szenvednek. Az "Eingetroffen." alatt olvashatjuk, hogy melyik városból mennyi árut hoztak hajóink. Egy briliáns tonyomása után a főmenübe jutunk. Felül látható egy térkép, mellette, hogy melyik városban mennyi raktárunk van, alatta pedig:

- Schiffe: hajóink száma
- Zustand: ezek állapota
- Mark: készpénzünk
- Index: részvényeink árfolyama

A krs házikóban látható, hogy melyik áruból mennyi van (1 zsák 100 egység).

A menüpontok közt a 'SPACE'-szel lapozgathatunk, egy menübe a 'RETURN'-nel léphetünk be. Kilépés: 'F1' (minden menü esetén).

HANDEL:

Felül fel van sorolva, hogy melyik áruból mennyi van a raktáron (WAREN AUF LAGER): Salz: (só); Petze: (bunda, szőrme), Leinen: (len), Tren: (zsír); Honig: (méz); Wolle: (gyapjú); Mellette látható 1 egység ára (TAGESPREIS), alatta pedig a só ára (SALZ PREIS).

Warenverkauf:

Kijelöljük, hogy melyik áruból mennyit adunk el. Az 'ALLE' választására mindent eladunk, ami a raktáron van (kivéve a só),

Salz kauf:

Sót vásárolhatunk. Annyit vegyünk, ahány hajónk van (x100), mert különben nem tudunk hajót indítani.

BÖRSE

Részvényeket vehetünk (Kaufen) és adhatunk el (verkaufen). A saját részvényeket mindig vegyük meg, mert különben tönkre megyünk a kamattizetésben (Zinsen).

SCHIFFE

A hajókon vezethetünk javításokat vagy vehetünk újakat

- Schiffe: hajóink száma
- Schiffswert: 1 hajó értéke
- Tekelege: a virolázat állapota
- Rumpl: a hajótest állapota
- Bauauftrag: 1 hajó építési költsége

Tekelege Irrmen:

A virolázat meghatározott százalékát javíthatjuk

- Rumpl ausbessan: A hajótestet javíthatjuk.
- Bauauftrag: Hajó építést végeztethetjük ol. 1 év alatt készülni el a hajók
- Verkaufte Schiffe: Hajóeladás a 'Schiffswert' áron

KONTORE

- Besitz: kereskedelmi jog ezekben a városokban
- ház/ágyú ikon: raktárak/ágyúk száma
- Merk: készpénz
- Schiffe: hajók száma
- Lachengan: annyi hajóra elegendő áru van.

Schiffe senden:

Hajókat küldhetünk áruért. Meg kell adnunk a helyet (et) és a hajók számát (Anzahl). Minden hajóért kell vámot (Heuer) fizetni. Ha nincs elég sónk vagy pénzünk, ekkor nem küldhetünk hajót

Neue Speicher:

Új raktárakat vehetünk vele. Egy városban max 5-t. Minél több raktárunk van, annál több árut hoznak a hajók.

Landkanonen

Ágyúkat vehetünk egy városban, mert néha megtámad a király a hajóhadával és akkor védekeznünk kell. Az ágyúzás a legunalmasabb része a játéknak. El kell helyezni az ágyúkat, ezután a csata automatikus (és rohadt sokáig tart).

Kontor eröffnen:

Új kereskedelmi engedélyeket vásárolhatunk. Erdemes megvenni Novgorodban, Rigában és Tönsbergben.

Az áruk: Bergen - prám / Tönsberg - zsír / Werberg - méz / Malmö - gyapjú / Visby - méz / Riga - Len / Novgorod - prám

Egy városba csak ezután küldhetjük a hajókat, ha van kereskedelmi engedélyünk.

Spaicherverkauf:

Raktárakat adhatunk el.

CHRONIK

Index:

A részvényárfolyam változásait nehetjük meg.

Spielstand: ???

Historie:

Az eseményeket olvashatjuk el

a) x - mal im Schuldturn

b) x - mal Handel.....

c) x - mal angegriffen

vegyis

e) x-szer voltunk adósok börtönben

b) x-szer támadtunk

c) x-szer támadtak meg minket.

Az 'F1'-gyel befajezhatjuk tövékonyságunkat és kövélkezhét az új év. Ekkor különféle események jöhetnek (házaság, csempészés, adomány, nyereség stb.), amit majd mindenki lefordít magának. A "Handel"-lel megtámadhatunk egy másik kereskedőt, az "Unterbrachung"-gal, pedig állást menthetünk. A rangok (eddig ennyit sikerült elérni):

MW

Bürger/-in: polgár

Händler/-in: boltos

Kaufmann/-frau: kereskedő

Gr.kaufmann/-frau: nagykereskedő

Partizier/-in: ???

Bruder/Schwester: testvér

Junker/-in: gazdag

Diplomat/-in: diplomata

Ha meghelünk, akkor gyerekünk folytathatja a kereskedést. Ha nincs gyerek, vége a játéknak (Huh! Micsoda Httari logika, csak ő a kereskedés helyett inkább háborúzott — CoVboy). Cool ez a game, csak a gratikéja C64-en onyhón szólva gyatra!!!

• Hosszú Péter

ULTIMA II.



A második rész — **REVENGE OF THE ENCHANTRESS** — az első vége után nem sokkal játszódik. Ebben kiderül, hogy *Mandarin* barátunknak volt egy tanítványa, egy *Minax* nevű nőszemély, aki természetesen bosszút akar állni a mester halála miatt. Ezt persze nekünk kéne megakadályozni, ismét teljesen kezdőként. A játék kezelése, a karakter generálása szinte teljesen meggyezik az első részzel.

Kezelőbillentyűk (az újakra kitérünk):

- 'Q' - Quit/save
- 'W' - Wear armour
- 'E' - Enter
- 'R' - Ready weapon
- 'T' - Transact
- 'Y' - Yell (Valamit odakiáltunk a szomszédos pozícióba. Meg kell adni az irányt és be kell ptyöggni a szót.)
- 'U' - Unlock
- 'I' - Ignore loich (fáklya alkalmazása)
- 'O' - Offer gold (Pénné felajánlása. Meg kell adni az irányt és az összeget)
- 'P' - Pass (egy lépés kihagyása)
- @ - North
- 'A' - Attack
- 'S' - Steal
- 'D' - Descend (mászás lefelé létrán)
- 'F' - Fria
- 'G' - Get
- 'H' - HyperJump (hiperúgrás, itt kell minden ugráshoz egy tri-lithium)
- 'J' - Jump (ugrás)
- 'K' - Klimb (mászás létrán, itt csak lefelé)
- 'L' - Launch/land (Légjármű elindítása vagy landolás. Repülőgépet elindításához kell egy koponya-kulcs (skull key) és egy rezgő (brass button), űrhajóhoz pedig egy tri-lithium és űrruha (power armor) viselése, különben meghalunk. Leszállni csak fűvön lehet (hegyen még meg is halunk). Űrhajót a következőkben (2112) találunk, egy félszigeten, a jelenlegi Oroszország helyén. A hely neve *Pirate's Harbor*.)
- 'V' - Vast
- 'Z' - Ztats
- 'X' - Exit
- 'C' - Cast spell (Varázslás. Itt kell hozzá varázspálcát vagy varázstűt (wand or staff) is.)

'V' - View (Mádatávlati) kpat ad a jelenlegi falutól, városról, kastélyról, időzőnáról vagy bolygóról. Csak akkor működik, ha van sisakunk (helm), ami leggyorsabban ellenséges harcosoktól szerezhetünk.)

'B' - Board (Baszálás járműbe. Ha fogatba akarunk, akkor szükségünk van egy kék botra (blue tassel).)

'M' - Ready Spell

'N' - Negate time (Rövid időre megállítja az időt. Szükséges hozzá egy furcsa érme (strange coin).)

Mint az első részben, itt is a fő problémát a kaja és a HP jelenti.

- Kaját vehetünk a falukban és városokban, vagy akár lophatunk is.
- A HP-t most csak *Lord British* tudja növelni. Őt Angliában találjuk 10.300-ban vagy r.sz.1990-ben. Az északi középső részen van egy kastély, ahol barátunk egy „British” feliratú lábla alatt tanyázik. *Transact* parancsra elvessz 50 aranyat, és ad érte 300 HP-t. A játékban előrehaladva később már csak 200, majd 100 HP-t kapunk.

Új az első részhez képest, hogy egyes páncélok és fegyverek használatához bizonyos tulajdonság bizonyos értéke van szükség (fegyver — agility, armor — strength). A tulajdonságokat viszont növelni lehet 1990-ben Észak-Amerikában van egy *New San Antonio* nevű város Új-Mexikóban, amelynek délnyugati sarkában van egy *Hotel California* nevű épület. Az épület déli részén van egy kereskedő (A kereskedő déli részén van egy zaab. A zaab déli részén van egy lyuk. A lyuk déli részén... telefonkártya! — *CoVboy*). A kereskedőnek adjunk 100 aranyat. Kettőre válasz lehetséges.

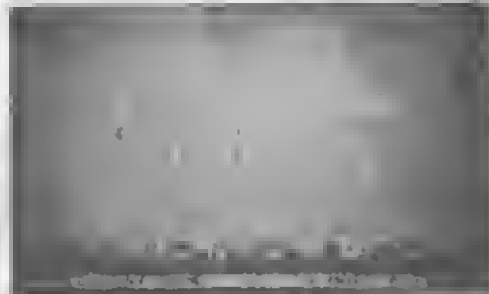
- Thank you very much (semmi sem fontos)
- Alakazam! (valamelyik véletlenszerűen kiválasztott tulajdonság nő négy ponttal)

Van még egy kellemes dolog a játékban, az un. mezők. Ezek a HP-t csökkentik, a játék vago fele már igen jelentős mértékben. Ez ellen védekezésre a gyűrű szolgál (megszerezheted később).

Akkor most a játék megoldásához néhány hasznos tipp:

Szükségünk lesz egy *Quicksword* nevű legyőzőre — az az egyetlen, amely *Minax*-szel végezni tud. Ez a jópola fegyver *New San Antonio*-ban leledzik, a bal-felső sarok *Repülőter* (*Airport*) nevű épületében. A bejáratához 3 kulcs szükséges (meszarioljunk le pl 3 őrt *Pirate's Harbor*-ben, lopjunk el egy hajót, és pucolás). Ha bent vagyunk a reptéren, akkor gyilkolásszuk meg a tulajdonos harcost, aztán a repülővel tunés. Ezután kereszük fel a város keleti részén levő börtönt. A börtön előtt fűvön landolunk, menjünk az ajtóhoz, nyissuk ki (kulcs), és nyitjuk ki az őrt. A repülőből az ajtóban szállunk ki. Menjünk a cellához, és engedjük ki az egyikben rabaskodó harcost (újabb kulcs...), és adjunk neki 500 aranyat, mire mienk a *Quicksword* Menjünk a kijáratához, és mivel az ajtóban hagytuk a repülőt, a kint állomásozó hadsereg-gel (de este? *CoVboy*) sem kell megküzdönni (mellőssel, ha máshol hagytuk, akkor a hadsereg utánunk jön a börtönbe) - bye-bye, (mi van, kiteszik a magtelt lablát? *CoVboy*)

Ezután elmegyünk nemr úrsatára (az űrruhát ne feledjük, mert kálometlen dolgok történhetnek). Erre csak akkor indulunk, ha van mln. vagy 15 tri-lithium-unk. Menjünk *Pirate's Harbor*-ba, abba a dokkba, ahonnan a lakosságot szoktuk riogatni, és szokás szerint lopjunk egy hajót. Most ne feledjünk menjünk, hanem felfelé, és felülünk egy csomó rakétát. Szálljunk be, és indulás az űrbe. Az orbitális pálya aláérése után hajtunk végig hiperúgrást a 9-9-9 koordinátákra. Ha minden jól ment, akkor most X bolygó körül keringünk (ha nem, akkor újabb ugrás). Landolunk, lehelöljük fűvön. Szálljunk ki, és keressük meg a kastélyt (a View parancs hasznos lehet). A kastély felső részén visszaszerezhetjük elvesztett életörönket. A baloldali útvesszőben kereszük meg *Antos* papát (*Father Antos*), és *Transact*-eljük (ahhoz mondjuk, hogy megtaláljuk, át kell kölnünk egy mocsáron, és el kell karúlnunk egy támadást). Az űrge megad minket, mehetünk a gyűrűért. Menjünk vissza a Földre (koordináták: 6-6-6). Menjünk a jelenbe. Ismét *New San Antonio* az úti cél. A fegyverből felett van egy ajtó, ami egy időbe vezet. Az erdőben van egy tábla „A TREE” felirattal. A fa alatt van egy öregember, aki 900 aranyért csatába odaadja a gyűrűt.



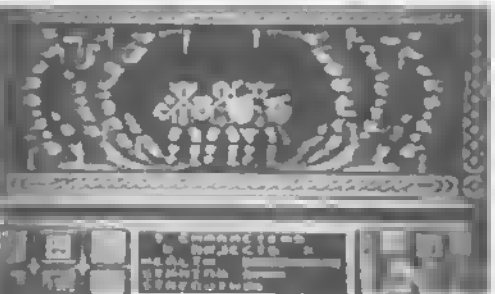
És vagúl a megnyerés:

Elsősorban igyekezzünk maximumra tölteni a HP-t, XP-t stb., és szerezzünk egy rapcsit. Menjünk egy időkapun keresztül a *Legends* időzónába. Szálljunk fel, és kereszük meg délen a kastélyt. Belépés után minden bizonytalanságot levetünk. Meg is vehetjük őt, de akkor rankszabaddal az őrség, célszerűbb időstoppal túljutni rajtuk. Menjünk az északnyugati szobába, ahol egy csomó előcsapolo van, valamint az útvessző végén *Minax*. Pofozzuk meg lendesen, ha mai kovás a HP-je, akkor teletöltött a másik szobába. A másik szobában majd a nyakunkba szakad egypár fűpár szörny, de a szobában ott van *Minax*, aki ösztönként kinyitja, és meg is nyitja a játékot.

• BORS GÁBOR



A játékokat e mirtudjukmilyen-software adta ki kitudjahanyban. Alapvetően kalandnak minősíthető, bár van benne némi (onyhe) RPG-boutés is. A kaland célja az, hogy keresztbete gyünk egy *Azazel* nevű gonosz bácsinak, mielőtt elpusztítaná *Mozron* föld-jét. Keresztbe úgy tudunk tenni, hogy *Mozron* királyának elvisszük *Zator* (Zetor?) ákkővert, szám szerinti 5 dalebot. Alkalma-sint ezek az ákkővek különféle kailametan személyeknél loledzonok, szóval némi ko-tekedésie ven kilatás...



Mint már említettük, igen halovány az RPG-jellege a játéknak, úgyhogy ilyen apróságokra, mint pl. XP, szintek, senki ne számítsen (ez mondjuk a játék egészét tekintve kissé furcsa, de hát az van...). A játék elején a király summázza a feladatot, majd elküld a fonébo.

A kezelés:
A képernyő felső részén látható az adott nézeti kép és ez abban az lianyban levő előlányok (meg a hullák is.) A kép alatt az üzenetsor van elhelyezve. Az alsó rész három további részre tagolható. Baloldalon vannak a parancs-ikonok, középen a „paraméter-ablak”, mellette pedig a mozgást elősegítő nyilak.
• **Nyilak:** A felfelé mutató ugyebár előre, a lefelé mutató a tolatás, a bal/jobbs pedig fordulás a megtelelő irányba.
• **„Paraméter-ablak”:** Itt jelennek meg a parancsok elmenüi (vagy információi). A mellette levő kis nyilakkal lehet a listát fel-le scrollozni, ha nem láti ki

- **Parancs-ikonok:**
 - **Kard:** Támadás, először ki kell jelölni a fegyvert, majd a játéktérben is kell clickelni az oldozatla. Megjegyzendő, hogy a fegyverek elég rövid használat után eltörnek.
 - **Iránytű:** Sok magyarázatla nem szorul (vagy van, aki nem érti?).
 - **Hetek:** A megjelenő listából ki kell választani az elfogyasztásra szánt italt (italokat lásd később).
 - **Info:** Megjelennek a karakter adatai (**Health** — életör, **Stamina** — itt jólalkottság, **Strength** — erő), amelyek nullá-la redukálódása halált eredményez (az előő nem), valamint két fontos info: ha az **Objects** felirat mellett van két kis íze, akkor az aktuális pozícióban van valamilyen tárgy, a **Cherecters** felirat mellett megjelenő nyilak pedig ezt mutatják, hogy az aktuális pozícióban hozzáánk képest milyen liányban van valamilyen szereplő.
 - **Parancs:** További parancsok.
 - **Close/Open:** Ajtó becsukása/kinyitása.
 - **Lock/Unlock:** Az előő, csak kulcs segítségével.
 - **Talk:** A játéktérben kijelölt lennyel törtéő beszélgetés.
 - **Run:** Nyúlclpő. A program kavalog egy sort, és végül megáll, általában valami nyugisabb helyen. Csek végvesztőben van némi értelme használni.
 - **Buy food/Buy healing:** Kaja (**Stamina+**) vagy gyógyítás (**Health+**) vásárlása és felhasználása. Mindkettő 1 pénzbe kerül.
- A beszéd és a támadás aktuális merad, amíg a masíria utasítást nem adunk, tehát a képernyőre történő clickelés az aktuális parancs végrehajtását vonja maga után.
- **Tekercesek:** A nálunk levő varázstekercsek közül használhatunk fel egyot.

A tárgymenü:
A „Space” megnyomására egy másik képernyőre kerülünk, ahol a tárgyakkal kapcsolatos dolgokat bonyolíthatjuk le. A jobb alsó sarokban látható az aktuális fegyver, mellette a pajzs (ha van). A baloldalon egy

igen szimpatikus kinézetű barbárt lothattunk — na ezek lennnek ml. A különféle védőfelszerelések az ürgén jelennek meg. Fent ven két csak „YOU” és „HERE” felirattal, amelyekre clickelve egy-egy ablakot kapunk (újra click-re bezárja). Az első gyakorlatilag az **inventory** (igen jó, hogy nem lehet scrollozni...), a másik pedig a helyszínen levő tárgyak listája (ezt sem...). Ha egy tárgyla hosszan ráclickelünk (miért, lehet keresztbe is? *CoVboy*), akkor azt fuvarozhatjuk az ablakok között. Rövid click a tárgy kinyitását (új ablak) eredményezi (láde, zsák, varázskönyv, valamint hulla eseten). A tárgyakat általában akkor tudjuk használni, ha nálunk vannak, kivéve a védőcuccok és a kaja: ezeket a helyszíneablakból is kell vinni a harcra felsőtestőre (az **inventory** ablak legyen csukva). Az **inventory**-ban a tárgyak számára nincs limit, de e kalandon csak egy bizonyos súlyt bír elcipelni. A „Space” ismételt használatával visszakapjuk az előő képernyőt.

A játék során fellelhető tárgyak:

- **Fegyverek** (kb elősségi sorrendben): Dagger, Rapier, Short sword, Mace = Scimitar = Axe = Long sword = Ritual dagger, Magic sword, Wand (ez utóbbi egy utással öl).
- **Védőfelszerelések:** Leather helm (sisak), Boots (csizma), 2 Arm mail (karvédő), 2 Leg mail (lábvédő), Body mail (páncél), Shield (pajzs), Eivan cloak (az effek varázsköpenyeg).
- **Hetek:** Healing (használatla némi gyógyulást eredményez), Extra healing (mint az előő, de általában több tohettel), Stamina (noveli e Stamina értékét), Strength (az erő rövid időre maximális lesz, de utána a minimumre esik vissza), Invulnerability (rövid időre sérthetetlenek leszünk).
- **Tekercesek:** Light (világítás mellett), Shield (ld Invulnerability tal), Strength (ld Strength tel), Fireball (tamadó halá-sú varázslat az előttünk levő ellenségre), Firestrike (ld előő), Poisoncloud (ld előő), Death (halálvarázs az egyik előttünk álló élőlienyre), Perchment (az

eddigl varázslatok közül az egyik, csak a felhasználásakor derül ki, hogy melyik). A további fontos tárgyakra kitérünk a leírásban.

Akkor nézzük a megoldást:

Az első helyszínről nem rajzoltunk térképet, romélméletileg csak kevesen tévednek ott a 3x3-as szobában. Szedjük fel a ládából a lámpát, és már mehetünk is tovább a déli ajtón.

A kastélyban először is szerezzünk egy jobb fegyvert (egy magányos őr leépölése nem rossz ötlet...), majd keressük meg a papot. Neki érdekes cuccai vannak, a kereszt nagyon fontos. Felkérhetjük a varázslókat is a túlvégén, a déli kőttől a jobboldalra érdekes tekerccsel vannak. Ezután Irény az északi folyosó, ahol először a középső *Wraith* likvidálása után megtaláljuk a fohár kulcsot, azután a folyosó végén meglepetjük *Lich* bűcsit. Mivel nálunk van a kereszt, nem halunk meg azonnal (sőt, nem is téved), mi viszont annál inkább. Ha feltördük, akkor szedjük fel a maradványait közül a cuccokat, és már távozhatunk is a kastélyból a kijáraton keresztül.

A második helyszín a labirintus. Itt első sorban két minotaurust keresünk, akiknél az aranykulcs és a tükör van. Ezek ide-oda mészkelnek, de valószínűleg a térképen felkiáltójellel jelölt termekben megtalálhatók. Ezután menjünk az aranyajtón keresztül *Medúza* esszenységhez. A tükör meggyed a körös (szem)sugaroktól, és így felapríthatjuk ónagyságát (wand használata ajánlott). Ha összeszedtünk mindent, akkor akár távozhatunk is.

A harmadik rész a templom. A (viszonylag) nagy térkép ellenőre alig lesz dolgunk. Ahol a térkép a zöld kulcsot jelzi, ott nyitlentsük ki a középső papot, és a maradványok között ott lesz a zöld kulcs. Ezután keressük meg a lópapot (ld térkép), az a *High Priest* az, amelyik beszélgetési kísérletre azt mondja, hogy ő *Set* (a maha...). Szedjük fel az áldozati lórt, és Irény a lépcső. Az első szinten keressük meg a dómot, majd miután a női lormájából átvételtől igazl (?) dómenná, nyírjuk ki. Az orgól se kíméljük, a sas maradhat. Az ékkő begyűjtése után már mehetünk is tovább. A templom két szintjén egyébként van egy-egy(!) klgyótlón (hogy ezek hogyan egyeznek meg...), ezeket azonban nem szükséges hidegre tenni.



A következő rész az éfk erdeje. Azt mondják, hogy békével fogadnak, és a lord segíteni fog. Keressük fel a lordot, ekiből viszont sehogy nem lehet kilmádkozni a kópönyegot, így agyonütjük, és már távozhatunk is.

Moiat jön az orgyilkosok erdeje. Sok dolgunk itt sincs, a főnököt kell megölni (lile ruhát visel, és két kardot tart keresztbe maga előtt). Ez is mészkel, de ha síotünk, akkor az északkelti sarok környékén összejuthatunk vele. Szedjük fel az ékkövet, és Irény a kijárat.

Végül jön a bánya. Itt először meg kell keresni a törpék főnökét (az a kis űrgé, amelyik feltartja a kerdjét, általában a törképen jelölt léda környékén császkal), és el kell szedni föle a gyémántját. Ezzel már felkereshetjük a kőszörnyet, amelyet két(!) pálcacsepással ártalmatlanná teszünk, és máris miénk az utolsó gyémánt. Irény a kijárat...

...és ezzel véget is ér a leírás, ugyanis a játék nálunk itt szépen kifogy. Mindegy, itt már valószínűleg csak a megnyerés van hátra, mindenki érezze megét győztesnek. Szép belejézés, nem?

Végül némi értékelés:

A játék újszerű közölése (főleg tárgyak terén) érdekes, és egész jó. A grafika nagyon szép. Sajnos, maga a játék C64-en kissé egysíkú, ráadásul szinte lehetetlen az elején életben maradni (aki már amiatt végképp elkecseregett, ennek javasoljuk a következőket: a játék kezdése előtt RESET, majd POKE13361,173: POKE17117,173: POKE17792,173: SYS3371, így könnyebb lesz a dolog). Ha valaki mégis megpróbálja Iréner nélkül, annak javasoljuk, hogy csak a leltőltenül megöleendő lényekkel kötelek

jon, és sűrűn használjon scrollokat, illetve italokat. A súlyosabb egyenekhez pedig ott a varázspálca (wand) vagy a halálvarázs (Death scroll).

Amigán egy kicsit más a játék menete: nem sorban jönnek a helyszínek, hanem egy ló-térképről lehet elérni őket, valamint kicsit több helyszín van. A feladatok szinte megegyeznek, de vannak kisebb különbségek. Itt jön néhány tipp az Amiga verzióhoz *Dance Akas*ól, *Nyíregyházáról*, egyidejűleg köszönetünket fejezzük ki a báküldött térképekért is. Tahét a tippek:

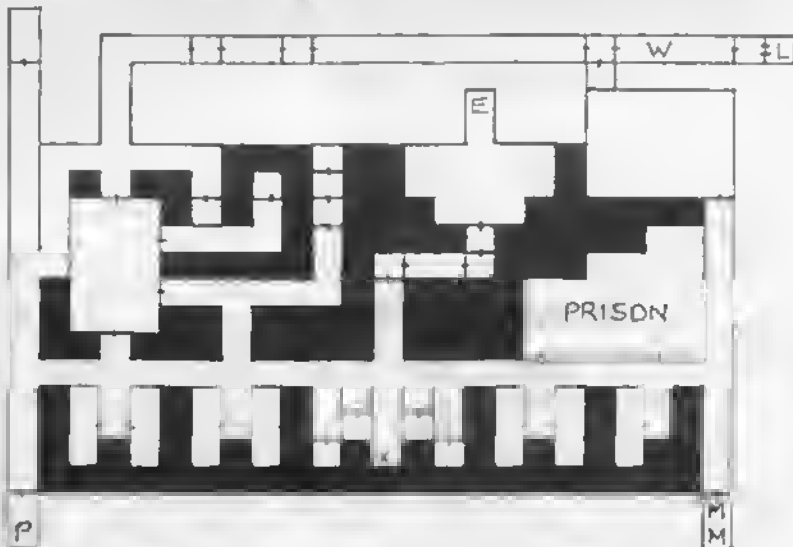
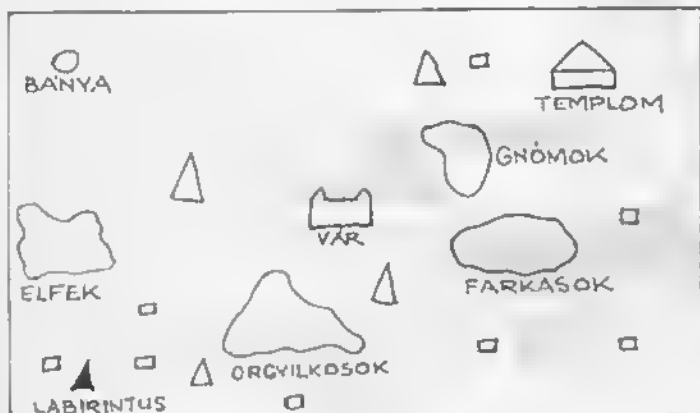
- Csak azokkal harcoljunk, akik megtémadnak
- A templomban, az orgyilkosok és a gnó-mok erdejében, az aranybányában és a három toronyban mindenki ellenség
- Az őt gyémántból három került meg. Egy a templom démonjénál (az a kis alakval-főa — BG), egy a vár legerősebb varázslójánál (szerintem a *Lich*-ről van szó — BG), egy pedig az aranybánya kőszörnyénél van. (A többi valószínűleg a 64-es változattal megegyezően az orgyilkosok főnökénél és a labirintusban a madúzánál van. A labirintus Akas térképén ugyan nem szerepel, de bizonyos forrásból tudjuk, hogy délnyugaton van. Itt jegyeznénk meg, hogy a leírás nem a bizonyos forrás alapján készült... — BG)
- A legdölebbre lévő házban egy varázskönyvet találunk (a varázslót ne bontsuk!).
- A legkeletibb házban van a teleportgyűrű (a bakót kíméljük meg).
- Az egyik nyugati házban a viking megától nekünk adja a kardját.
- A templom legnagyobb termében sok jó cucchoz juthatunk a ministránsok és a papok legyilkolásával (az igaz a 64-es változatra is — BG).
- A lóakba sak cucc főr (valószínűleg — BG).
- A bányában is van sok érdekes dolog.

Ennyi. Mint már említettük, az Amiga és a C64 verzió között alig-alig van különbség, tehát valószínűleg Amigásoknak is jó a leírás. A térképek teljesen megegyeznek (az mondjuk lehet, hogy egyes illetők más helyen vannak).

• BORS GÁBOR

Mezron hozzávetőleges térképe (csak Amigán):

- - Ház
- △ - Torony
- - Erdő



The Castle:

- E - Entrance
- X - Exit
- M - Aichmage(s)
- P - Priest
- W - 3 Wraith
- L - Lich (Gem)

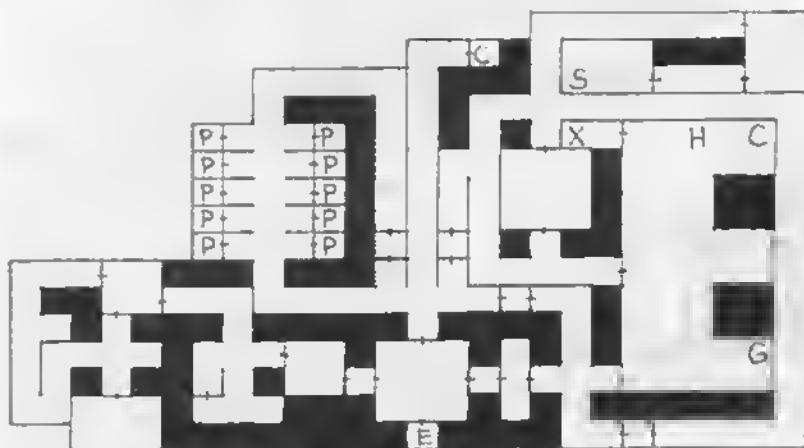
†, + - Door

† - Locked door (White key)

Temple level 1:

- E - Entrance
- X - Exit (Stairs down to level 2)
- C - Chest
- S - Snake God I
- H - High priest (Ritual dagger)
- G - Priest with green key + chest
- P - Prisoners

⌈, ⌋ - Door

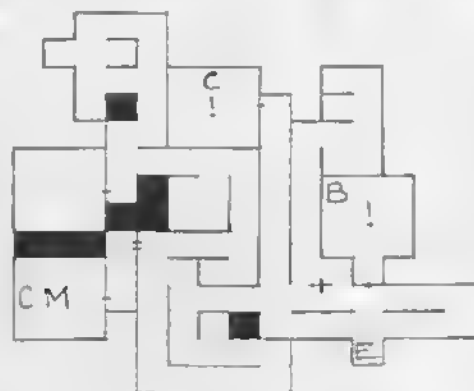


The Labyrinth

- E - Entrance/Exit
- B - Bag
- C - Chest
- M - Medusa (Gem)

⌈, ⌋ - Door

⌈ - Locked door (Golden key)

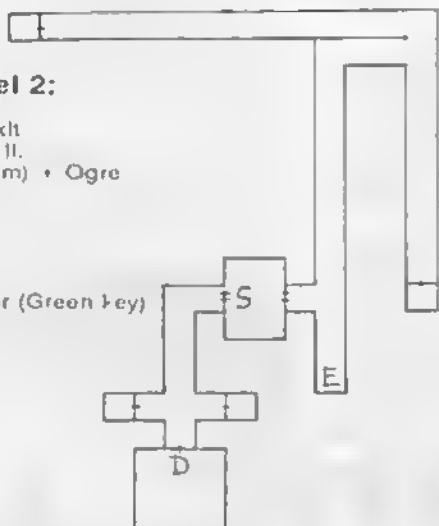


Temple level 2:

- E - Entrance/Exit
- S - Snake God II
- D - Demon (Gem) + Ogre

⌈, ⌋ - Door

⌈ - Locked door (Green key)



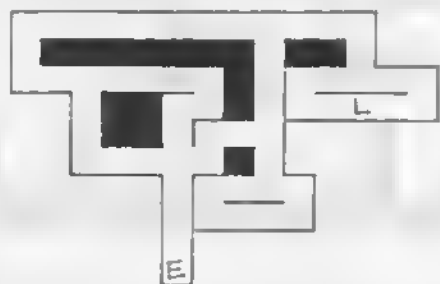
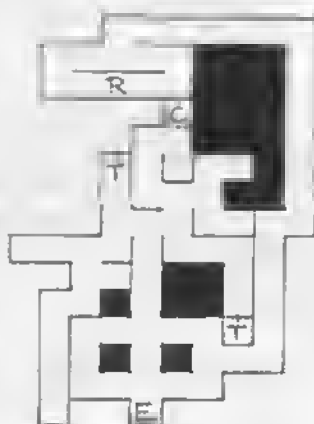
Forest of Assassins (C64):

- E - Entrance
- X - Exit
- C - Chest

The Goldmine:

- E - Entrance/Exit
- C - Chest
- R - Rock Monster (Gem)
- T - Teleport

⌈ - Door



The Sacred Forest of Elves:

- E - Entrance/Exit
- L - Elf Lord

Amigán ugyanilyen a gnómok és a farkasok erdeje is, csak lord nélkül.

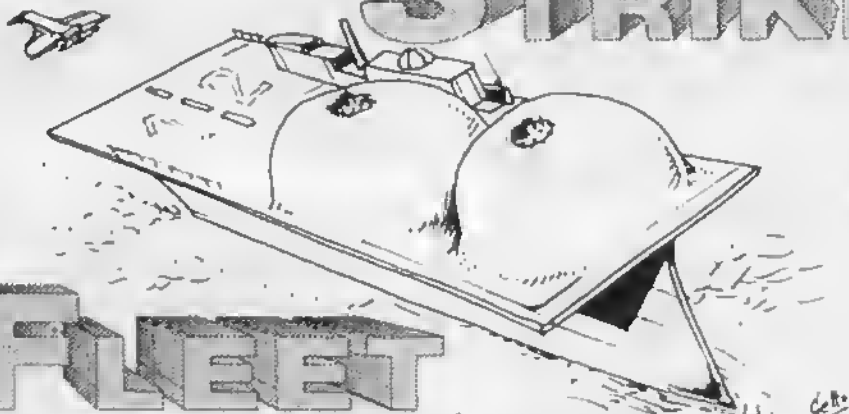
Forest of Assassins (AMIGA)

- E - Entrance/Exit
- X - Chest (?)



STRIKE

FLEET



Ez egy STRIKE FLEET leírás lesz, ha nem jött volna rá még valaki. Ez a szimulátor még C-64-en is egyedülálló, de Amigán és PC-n sem utolsó. Az 1001/5 játék a könyvben megjelent ismertető csak a legalapvetőbb funkciókkal foglalkozott, sok funkció kezelése hiányzott, vagy hibásan volt megfogalmazva (pl. Chaff-vízrakna stb.). Ezúttal egy teljes leírást zúdítottunk a nyakatokba, elnézők körünk ha nem marad hely pár jétkéftőrtőre, de a leírásra kapott 4 oldal nem valami sok, így minden helyet hasznosan kívánunk kitölteni.

A küldetések és kiválasztások

- 1. Stark realtios:** Egyszerű küldetés a Perzsa-öbölben.
Feladat: Őrjáratozás meghatározott időre: 1 óra (valós idő szerint mert ezt időgyorsítással jöcskán le lehet/kell rövidíteni, tehát csak a játékokban telik le az egy óra.)
Várható célpontok: Diltanker (kuwait), civil, ne lőjünk rá! Mirage (Irak); támadó repülő két Exocet rakétával, Saam-osztályú rakétás űrnaszád; ellenség, de el is menekülhet. Patrol-őrhajó (Omán); arab neve megtevesztő lehet, de ne lőjünk rá, mert szövetséges!
Hajóösszetétel: Itt nincs sok választás, csak egy OHP-FFG-t vihetünk; a küldetéshez illően a Stark nevűt.
- 2. Enemy below:** A játék legrövidebb küldetése a Falkland-szigeteknél.
Feladat: Két argentin dizel tengeralattjáró megsemmisítése
Ellenség: Guppy II. és Tytu 209 tengeralattjárók
Hajóösszetétel: Itt sincs sok választás, mindössze két Broadword-osztályú angol fregattot vihetünk.
- 3. Road to Kuwait:** Erőtelvény demonstráció a Perzsa öbölben.
Feladat: Három tankhajó kísérete a Hormuz-szoroson keresztül a nyílt tengerig
Ellenség: 2-3 hullám Patrol-őrhajó; a szoros bejáratánál két Saam-űrnaszád
Hajóösszetétel: (sorrendben): első a zászlóshajó Bulk CG, három Peg PHM, három Oil-ADT tanker. Erdemes a kis Pegazus-őrhajókat vinni, mert így kevesebb pontértékért cserébe sokkal több Harpoon-t kapunk.
- 4. Falklands defense:** Zúros küldetés a Falkland szigetek mellett.
Feladat: Három Iregott kikészítőse, akik jobban örülnének, ha a szigeteknek Malvinas volna a neve
Ellenség: Három Type A69-osztályú Iregott, két Etindard lámadó repülő Exocet-tel
Hajóösszetétel: Egy Sheffield-osztályú romboló, egy Broadword-fregatt Ha biztonságra megyünk csak a fregattokat akarjuk feloltni, két Broadword-ot vigyünk, így 8 Exocet-ünk lesz. (A küldetés így is sikeres lesz, de nem

100%-osan). Ha mindent le akarunk lőlni, muszáj Sheffield-at venni, okármilyen bűna is, mert kell a SeaDart rakétája

- 5. Oira Strait (szűk szorosok):** Rakétaozón a Perzsa-öböl partjairól.
Feladat: Most az öbölbe belele kell kísérni a tankhajókat
Ellenség: 4-6 db ASM Launcher (Parti Silk-worm-kilövő), 8 Patrol-őrhajó, két Saam-rakétanaszád.
Hajóösszetétel: Három DHP-FFG, két Peg-PHM, négy Oil-ADT tanker, inkább három fregattot vigyünk, így több légvédelmi rakétához jutunk, mintha egy Kid-DBG-t vittünk volna.
- 6. Operation Cork:** Kétféltos küldetés az Északi-tengeren.
Feladat: Egy csatacirkáló kötelőt és néhány tengeralattjáró exterminálása.
Ellenség: Két Kashin-romboló, két Slava-cirkáló, egy Kirov-csatacirkáló(!), Alla, Victor és November tengeralattjárók (2-6 db), Backfire-bombázók Kungfish-rakétákkal.
Hajóösszetétel: Két Tico CG/1 és két Spru-DD a hajók ellen, három Spru-DD és két DHP-FFG a tengeralattjárók ellen
- 7. Surprise invasion:** Mi inkább az Impossible Mission nevet adtuk volna...
Feladat: A partraszállító hajók "átvihar-tása" a norvég partoktól, de a kíséret-hajókat és a tengeralattjárókat is ki kell nyírni
Ellenség: Három Kashin romboló, három Kynda-cirkáló, egy Kirov-csatacirkáló(!), öt Ropucha-csapat szállító, 5 Polnocnii-hk-deszanthajó, egy Victor és egy November tengeralattjáró.
Hajóösszetétel: (CAMPAIGN esetén, lassd még a megoldásnál) Négy Kid-DDG, hat Spru-DD, Sajnos pont itt nincs Tico CG...
- 8. Escape to New York:** Hosszú út keresztül az Atlanti-óceánon.
Feladat: Atkelés az USA keleti partjaira
Ellenség: Két Kynda-cirkáló, két Kashin-romboló, 4-6 tengeralattjáró, Backfire-bombázók
Hajóösszetétel: Többféle kombináció megfeleltethet (CAMPAIGN-ben több pontot is összeszedhetünk, így sokkal jobb hajókat vihetünk mint szimpla küldetés esetén), de OHP-FFG-t ne vigyünk, mert lassítja a flottát 28 csomó-javát. Ha Tico CG-t nem vihetünk, Arl-DDG-t mindenképpen vigyünk, mert kell a Tomahawk-ja a Kyndak ellen. Ilyenkor viszont kell egy helikopteres hajó ez elé (természetesen egy tengeralattjáró ellen)
- 9. Wolfpack 1990:** Partraszállás Izlandon (múltbeli jóvőkép)
Feladat: A tíz partraszállító hajó kísérete Izlandig
Ellenség: Két Kirov-csatacirkáló(!), egy Slava-cirkáló, 5 Kashin romboló, 1-3 tengeralattjáró, Backfire-bombázók

Hajóösszetétel: Szimpla küldetésnél két Tico-CG, de CAMPAIGN-ban esetleg nem jut pont, vigyünk több kisebb hajót minél több Harpoon-nal. A Trop-AP-kból mindig illel vigyünk mert bele-számít az értékelésbe

10. Mopping up: Nagytakarítás az Északi-tengeren (tényleg szemetek).

Feladat: Megtölteni és elszűlyesztetni az összes szovjet járművet.

Ellenség: Egy Slava-cirkáló, egy Kashin-romboló, négy Krivak I fregatt, esetleg Backfire-bombázók, 3-6 tengeralattjáró

Hajóösszetétel: Itt is sokféle lehet, mindegyikre legyen olyan hajók, amelyek van Tomahawk-ja (a Slava miatt), és emellett olyan másik, amelynek helikopterei vannak (a sok tengeralattjáró miatt).

A hadjáratról röviden

Első küldetés a 7., majd sorban egészen a 10.-ig (A 6. nem tudjuk miért nincs benne, pedig az is jó.) Az elsőre 120 pontot ad, a többire az elért eredmények lűggyvényében ad további pontokat. Valószínűleg az elért rang és a kilélt hajók pontjaiból kivonja a vesztett hajók pontértékét, így elbőnázott 7 küldetés esetén a 8.-ra kevesebbet ad.

Lemezopciók

A játék közben ('Shift+S'-'se) mentett állást a 'RESUME SCEN'-nel lehet vrsszatölteni. Ilyen állásból csak egy lehet egy lemezen, ezért csak a legfrissebben mentett állást tudja vrsszatölteni. A hadjárat egy küldetésének teljesítésekor menti ki a hadjáratot, ha ezt folytatni akarjuk, a 'RESUME CAMPGN' operóval lehet vrsszatölteni (tehát a hadjárat mentés csak az elért pontértéket menti ki két küldetés között). Ebből szintén egy van, ha teljesítettük mind a négy küldetést, akkor a 'RESUME CAMPGN' nem működik (Campaign completed on this disk).

Flottaösszeállítás, hajótípusok

Flottánkat a lőhadrszálláson állíthatjuk össze. Ha szimpla küldetést választottunk, akkor már látszik a gép által ajánlott össze-tétel. Ezt legtöbbszor érdekes megvöltoztatni. A flotta megvöltoztatásakor mindig töröljük ki az összes hajót, mert jó, ha sorban vannak. A kikötői kilátás alatt vannak a hajóössztályok jelei (ha több is van).

A hajóössztályok jellemzői (erősségi sorrendben)

- **Oil-AOT:** Olajtanker. Talosan fegyver-telen, még Chaff-ja sincs(!), Max. seb.: 16 kts (csomó) = 28,9 km/h. Alkalmazas: Kísérőndő
- **Trop-AP:** Csapat szállító. Csak vedelmi fegyvere van: Phalanx 12 tárral. Max seb.: 24 kts = 43,5 km/h. Alkalmazas: Kísérőndő.
- **LAMPS-Helikopter:** Fegyverzete 2 db torpedó és 10 Chaff. Max. seb.: 144 kts = 260,9 km/h. Amerikai hajókon találhatjuk. (Az angol hajókon Lynx-helikopter van, mely csak sebességében különbö-zik, 124 kts = 224,7 km/h)
- **Peg-PHM:** Pegazus-osztályú hordszar-nyas űrnaszád (Patrol Hidroloni Missie craft). Hejo ellen közepesen jó (8 Harpoon), agyúja közepes távu (600 lő-szer), 24 Chaff. Max seb.: 48 kts = 87 km/h. Alkalmazása: Perzsa-öbölben lő-takiseretre 2 PDNT
- **OHP-FFG:** Diver Hazard Perry-osztályú fregatt (Guided Missile Fngate). Hajo ellen gyenge (4 Harpoon), de légvédelme jó (35 SMIMR), agyúja közepes távu, ten-geralattjáró ellen kiváló (24 torp. 2 LAMPS Helikopter), van Phalanx lovege is 6 tárral, 24 chaff. Alkalmazása: Járó

CoV 37/12

helikopternek is van szonája, de csak álló helyzetben használhatja 8 km-ig). A torpedót 4-500 m-nél dobjuk le, mert a helikopter gyorsabb, mint a torpedó. Ha a tengeralattjáró rálovunk, az legtovább elfordul és távolodik (nem mindig jófelé fordul el). Ha túl közel van a hajóhoz és nincs idő közelebb menni hozzá, lövünk rá messzebből, hátha így nem közeledik tovább.

Hajóval. Nagyon kockázatos, ugyanis a tengeralattjáró torpedóját nem lehet elhárítani!!! (Legjobb is nem jöttünk rá.)

- Ha véletlenül engedték közel, lövünk rá ASROC-kal vagy torpedóval, egy-két torpedótól még nem süllyedünk el remélhetőleg.
- Ha nincs helikopterünk (Arl-DDG, vagy lefőt), megpróbálhatjuk a rohamot. Közelodunk hozzá addig, amíg 9000 m-re nem lesz. Ekkor álljunk meg, torítsunk neki hatat, és várjuk, amíg látóvonalba ér. Gyorsan lövünk, majd teljes sebességgel menekülünk előre. Az ő látóvonalba kerülésével kisebb, és valószínűleg nem fog addig utolérni, ameddig odaér az ASROC. Közelharcban lehetőleg ASROC-ot lövünk, mivel sokkal gyorsabb, igaz, valahogy elhárítható. Ha a tengeralattjáró nem közeledik (lassabb v. ugyanolyan gyors), lövünk torpedó is. Alfa tengeralattjáróra mindig ASROC-ot lövünk, mert 44 kts-sel megy!!!

A közelharc nem biztonságos, ha csak lehet, helikoptert küldjünk, így biztonságosabb. A helikopterszerű hajók mellé adjunk kiegészítő kisérő hajót. Ha a Sub a helikopterszerű hajóhoz van közelebb, azzal meneküljünk, ameddig a másik hajó helikopterrel odaérne.

A helikopterrel:

A helikopter két fő alkalmazásáról mai szövegünk. Ezenkívül alkalmazható felderítés is. Ilyenkor viszont be kell tartani néhány szabályt:

- Ha messzebbre is el akarunk menni, azt csak ott tegyük, ahol nincs léghárító hajó. Ha mégis van, ne menjünk ki a hajónk hatósugarából, hogy el tudjuk harítani az ellenséges rakétákat.
- Ugyaljunk a helikopter levegőben tölthető idejére (3 óra és 58 perc). Ez a státusz helyen van kijelölve. Ha messzire megyünk, téldőnél kicsit hamarabb induljunk visszatérő ('Shift+H'). Ha a hajók körül maradtunk, elég, ha 0:40 körül indulunk vissza a hajóra.
- Csak egy bizonyos számú (4 db.) helikopter lehet egyszerre a levegőben, tehát hagyjunk tengeralattjáró ellen is belőlük.

Az ágyú használata:

Elmetileg repülő ellen is használható lenne, de nem érdemes csak hajókra lőni vele. A különböző ágyútípusok csak látóvonalban különböznek (sajnos gyorsaságban és hatásban nem). Az angol hajók rövid távú ágyúinál nem annyira fontos, de a többinél lehetőleg be kell kapcsolni a célzéspontozást ('G' billentyű). Az ágyú mindig a cél irányába lő, de ha túlünk 0-ra van, akkor a legkönnyebb célozni.

A célkereszt alapállapotban középen van; ez akkor pontos, ha a két hajó közti táv nem változik, és a célpont 0° irányban van. Ezt el kell mozdítani a közeledés-távolodás és az iránykülönbség alapján. Ha a célpont közeledik, akkor lefelé, ha távolodik, felfelé; vagy pedig oldalra, ha nem pontosan 0-ra áll. Vigyázat: ha látszólag pontos irányzás ellenére sem talál, meg kell nézni, az milyen irányba megy (hiába van pont 0-ra, ha nem pont egyenesen megy/jön felénk), és ehhez kepest kell oldalra elmozdítani

a célkeresztet. Ezt be kell gyakorolni, így papíron nehéz is lenne leírni; majd belejön mindenki maga.

Ez az ágyúcélzás szinte teljesen ugyan olyan mint a PHM Pegasus c. játékokban (végülis az a program volt a Strike Fleet elődje), de míg ott a program külön figyel, merre kell módosítani, itt a becsapódások alapján lehet látni, hogy elé vagy mögé ment-e a lövedék (mégis a PHM Pegasus-ban nehezebb eltalálni valamit). Ha minden álmotól nélkül az előttemegyő nőgőbe, akkor (ahogy az előbb mondtuk) irányszög baj van. Ha a cél mellett oldalt lesz becsapódás, nagyobb távolságtól oldal irányban. Gyakorolni persze lehet a saját hajókon is, de legjobban, ha valami más gyors hajón próbáljuk ki tudományunkat. Aki bármelyik Patrol-örhajót eltalálja, az már profinak mondhatja magát!

Sugárfelderítés:

Összük fel a flottát külön hajókra (Split parancssal), és küldjük őket annyi irányba, ahányan vannak. A hajóink ilyenkor sugárasan szétfele haladnak. Jegyezzük meg, merre ment az a hajó, amelyik ellenséget talált és legközelebb arra menjünk több hajóval. Ezt olyankor érdemes használni, ha fogalmunk nincs, merre kell torosni az ellenséget. Mivel mi leírtuk, merre kell menni, így szükségtelen ilyet csinálni, mert csak drága szabdádöntket húzzuk el vele.

Rest és Gen q státusz:

A fedélzeten kétféle riadókészültség lehet: pihonó — Rest és harci riadó — Gen. quarters. Ha riadó van, bekapcsolódik a Phalanx és a chaff automatikája (lásd fegyverek jellemzői), és célpont esetén működnek is. Ha pihonó van, akkor feltöltik a Phalanx és a chaff kilövő tájart és kijavítják a hajó szerkezeti hibáit (sajna a fegyverrendszereket nem). A javítás is időbe telik, a sérülés mértékétől függően 128-as időgyorsításon akár 1-3 perc is lehet. Viszont ha a hajó már mozgástéptelen (sérülése ertic), már nem javítható, fegyverei még működnek, de végülis már totálkáros.

Az értékelés:

Ha a játék valamit okból véget ért (teljesítettük a küldetést, kiléptünk, meghaltunk vagy letelt az idő, esetleg elmenekült az ellenség), betöltődik az értékelési képernyő. A cápás felirat alatt jelennek meg a kilőtt járművek trófeái (ha valamelyikből kilyűlt a tiz, balra fönt látható egy nagy piros helyetűk), alatta az elért rangunk és az előbbi trófeák számmal kifejezve. Ha a küldetés sikeres volt, a küldetés neve alatti zászlón az Objective completed felirat jelenik meg. Ha hadbíróság elé kerülünk (Court Martial), mind a zászló, mind a vállapunk igen ronesolodott. Az also lefete mezőben a küldetésre engedélyezett hajóosztályok és flottánk hajósziluettjei láthatók (a totálkáros hajók sárga színűek, az elsüllyedt hajók körül lángok vannak). A rangok csak az épp teljesített küldetésen elért eredményeinket összegzik, CAMPAIGN-ban nem fevődik tovább. A rangok a következők:

- Deck mopper, Közmatróz (fedélzeti-káló)
- Ensign zászlós
- Lieutenant jg : Alhadnagy
- Lieutenant hadnagy
- Lt. Commander : Masodtiszt
- Commander Elsőtiszt
- Captain : Kapitány
- Rear Admiral Seged(?) tengernagy
- Vice Admiral, Altengernagy
- Admiral Tengeri

Az ellenséges járművek:

- Mirage és Estandard gépek: Fegyverzetük Exocet rakéta. Általában 372 kts-sel

mennek, de meneküléskor akár 900-az is mehetnek

- Tupolev-26 Backfire: szuperszonikus bombázó (900 kts) Kingfish szárnyszerűsítővel felszerelve. Ez a rakéta elsőre elsüllyesztheti akár a legnagyobb hajónkat is!
- Ropucha és Polnocnij: Fegyvertelen partaszállító hajók. Max seb.: mindössze 16 kts = 28,9 km/h
- Patrol-örhajók: Rövidtávú ágyújuk van csak, max. seb.: 48 kts = 87 km/h.
- Saam-rakétás órnaszád: (Rostam, Hamraz stb.) Seakiller rakéták, rövidtávú ágyú, chaff, max. seb.: 40 kts = 72,5 km/h.
- Type A69 fregattok: Exocet rakéták és rövid, távú ágyú van rajtuk, de csak 24 kts-sel mehetnek.
- Guppy II. és Type 209 tengeralattjárók: 533 mm-es torpedó, max. seb.: 20 kts = 36,2 km/h.
- ASM Launcher: Álló objektum a szárazföldön. Rengeteg Silkworm rakétát tud kilőlni!
- Kivak I. fregatt: Tengeralattjáró elleni fegyverzet van, ránk csak közepesen rövid távú ágyúja veszélyes. Max seb.: 36 kts = 65,2 km/h
- Kashin-tomboló: Hajó elleni Styx-rakéták, Sam-3 léghárító, közepesen rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- Konda-cirkáló: SSN-19 rakéták (a hatásoka mint a Kingfish-el), SAM 6 léghárító, rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- Slava-cirkáló: SSN 12 rakéták (mint a Harpoon), SAM-3 léghárítás hosszútávú ágyú(!), max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- Kirov-cirkáló: SSN 19 rakéták, SAM 6 és SAM-3 léghárítás, rövid távú ágyú, max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- Alfa tengeralattjáró: 533 mm-es torpedó, max. seb. 44 kts = 79,7 km/h(!)
- Victor tengeralattjáró: 533 mm-es torpedó, max. seb. 32 kts = 58 km/h.
- November tengeralattjáró: 533 mm-es torpedó, max. seb. 28 kts = 50,7 km/h.

A játék irányítása (C64 verzió)

A létképen és a műszerfalon is lehet joystick-kal mozogni (PORT 1), de a műszerfalon ez igen nehézkes, billentyűkkel sokkal praktikusabb és gyorsabb (így két kézzel is lehet). A joy-t jobb, ha meghagyjuk a fegyverrel kezelésére.

- 0 — aktuális jármű állj.
- 1-4 — 1/4, 1/2, 3/4, full sebességek.
- +/- — időgyorsítás +/-
- W és Shift+W — fegyverváltás fel/le.
- Shift+Q — kilépés.
- E és Shift+E — ellenséges járművek.
- R és Shift+R — radarisugár fel/fel.
- T és Shift+T — összes célpont.
- U — szonár aktív/passzív.
- I — radar aktív/passzív.
- P — Pause;
- — Rem.
- N — időgyorsítás vissza 1-re.
- < és > — kormányzás;
- A — automata irányítás ki/be.
- S — státuszváltás.
- Shift+S — SAVE.
- D — rakéták tellobbantása;
- Shift+E — Split (Join nincs).
- G — ágyúcélzás be/ki;
- H — helikopter indítása.
- Shift+H — helikopter visszahívása.
- Shift+L — LOAD.
- X — kijelzés radar/szonár.
- C — járműveink közti váltás;
- V — térkép/műszerfal.
- M és Shift+M — rakéták.
- F1-F8 — szintén fegyverváltás.

A küldetések megoldásai

Stark reaktív:

Adjunk irányt a hajónak NY-tele vagy kissé északabbra (Katar tele) Induljunk

arilelőtel teljes sebességgel (innen jön a *Minige*). A hajóhídra kapcsolva a radaron csak a tankok látszik. Szálljunk fel egy helikopterrel (lásd cölmejelölés); ennek nagyobb radarja azonnal megjeleníti az összes célpontot (a repülő kivételével, az majd később jön). Jelöljük meg a *Suam*-at Rem-mel, és a hajórot már mehet is a két *Harpoon*. A helikopterrel térjünk vissza a hajóra, mert málnem kell, majd időgyarapítással várjuk meg a repülőt. Engedjük kb. 15-20 km-re közel, majd lövünk rá (SM1MR-t). Ha ezt is sikeresen leöltük, 128-as időgyorsítással várjuk meg, míg feltekint az idő Aká „kí akarija élvezni” a hajó lelövését (vagy csak gyakorolni akarja az ágyúzást), az először a repülőt lövi le, addigra a *Suam* 40-nél utolér minket, és a hajó radarján is látható lesz. Menjünk felője, és ha látásvon belül or, lövük ágyúval Vigyázat: a *SeaKiller* hatótávolsága ugyanennyi!

Enemy below:

Azonnal kapcsolunk a hidra, és ne mozgjunk arrébb. A szanára kapcsolva megjelenik a *Guppy*. Jelöljük meg Rem-mel, és indítsunk két helikopterrel (nem biztos, hogy elég két tardedő). Ha robbant, kapcsolunk a másik hajóra, az addig érzékelt a *Type209*-et (ha nem, induljunk elő E-ra, vagy várjunk), majd erre is indítsunk két helikopterrel

Road to Kuwait:

Kapcsolunk a Zoom-ra kétszer, hogy látszanak a hajók külön-külön. Végezzünk flottaálműveletet, mer' csak juthatunk át a szárazsán zátanyratulást nélkül (lehetőleg a hadihajók legyenek elöl, menetirány szerinti). Ha ezzel végeztünk, a közepes térképen jelöljük meg a zászlóshajó útirányát. Oda tegyük a keresztet, ahát egy sziget van az ábál közepén, a kis sziget és a part közé. Ha a flotta ideért, innen már egyenes az út a szoros bejáratáig. A közben akadéskodó *Patrol*-őrhajókat szedjük szét *Harpoon*-nal, ágyúval iszonyatos nehézséggel felöni őket. Ha az öböl bejáratához értünk, váltsunk a kis térképre, és az irány megadásával irányítsuk őket, hogy mindig a két part között lelevezővonalon haladjanak. Fontos! a kereszt nem a flotta középpontjára fog kerülni, hanem a zászlóshajóra, tehát ha a zászlóshajó nem közepén van, a flotta egyik oldala közelebb lesz a parthoz, mint a másik! További veszély: a szárazsán bejáratában jelenik meg a két *Suam*-rakétásnászád!

Falklands defense:

Előg nehéz 100%-osan megoldani, mert az angol hajók igen gyengék. Kezdetkor kapcsolunk a hidra, keressük meg a hajókat és forduljunk meg a flottával, hogy megálltunk legyenek. Induljunk el 3/4-del (24 csomó), így nem érnek utol, amíg az *Eland*-okkal csatázunk. Gyorsítsuk az időt, és várjuk be a repülőket. Engedjük őket minél közelebb, ameddig nem lönek, majd gyorsan rakjuk 1-re az időt és lövünk mindkét repülőre 4-4 rakétát (lehetőleg *SeaDart*-ot), majd az *Exocet*-ekre is egyet-egyét (kell egy kis szerencse is, hogy eltalálják őket ilyen közelről). Ha megúsztuk, forduljunk a hajók felé, és lövünk mindegyikre egy *Exocet*-et. Vigyázzunk az ellenséges rakétákkal, mert az angol hajóknak nincs *Phalanx* lövegük! A sérült hajókat kapjuk szét ágyúval.

Dire straits:

Gyorsan kapcsolunk a hidra, és a flotta körül *Patrol*-hajókat lövük le *Harpoon*-nal. Ha csabbanak, tomanítsuk össze a

flottát, mint a 3. kildetésnél, de most a hadihajók EK-re álljanak. Haladjunk a szorosban, ameddig löni kezd egy kilövő. Szálljunk fel egy helikopterrel és jelöljük be egy olyan kilövőt, amellyel a hajórol nem látni, majd a hajóról mehet a *Harpoon* kapcsolunk vissza a helikopterre és jelöljük ki a következőt és így tovább. Ha kilőttük a kilövőket és elhárítottuk a *Silkworm*-okat, haladjunk tovább, de óvatosan, mert a két *Suam* is előjön nemsokára (leöntként két *Harpoon*).

Operation Cork:

A flottát több részre kell bontani. Két *Tico* CG-vel és két *Spru* DD-vel EK-re menjünk. Egy *Spru* DD-vel és egy *OHP* FFG-vel tizland partjai mellett alhaladva Grönlandig, egy másik *Spru* DD-vel és *OHP* FFG-vel a térkép felső szélé és Grönland legészakibb partjának találkozás felé, egy harmadik szimpla *Spru* DD-vel az előbbi két pont közé, így sugárasan haladnak. A církálóink a tolszini hajók ellen, a rambatók fregattjakkal a tengeraltatjárók ellen mennek. Először a második *Spru* DD talál egy *Altat*. Küldjük rá helikoptereket, itt később lesz belőlük több is! Fontos, hogy ezt a kátelékét figyeljük, mert ha megtalálunk egyet, azonnal nyomni kell az N-t, hogy ne jöhessen túl közel. Ha a církáló katelet megtalálta a két *Kashin*-t, vigyázzunk, mert ott vannak a církálók is a háttérben, ha nem is látszanak még. A program ádaz csészavese az is, hogy pont akkor ján a tengeraltatjáró az egyik oldalán, mikor a hajók a másikon. A heliket állítsuk irányba (0 Bearing), majd lövük a hajókat, de néha nözzük meg a heliket is, odaérték-e. A církálók közül a *Slava*-kat lövük rakétával, mert hosszú távú ágyújuk van, és nem lehet őket megfozteleni. Ha ezek rabbantak, rahanjuk le a *Krov*-ot ágyúval. A *Backfire*-k tamadás *LOCK*-ok sarazatával kezdődik, majd végül megjelennek a repülők is. Engedjük közel, amíg csak lehet, majd mehet az SM2MR (még jobb, ha ER), Megjegyzendő, ez az egyetlen kildetés, ahol látszanak a *Backfire*-k, masutt a „rakéták a semmiből” módszert alkalmazták. Ha nem jön több hajó, ne laztssunk, repülőket bármikor jöhethetnek. Ha több *Backfire*-t akarunk lelőni, a církáló katelekbe az egyik *Tico* CG helyett tegyünk be két *Buk* CG-t és egy *Spru* DD-t, mert így SM2ER-ekhez jutunk.

Surprise Invasion:

Start *Scen*-nel lehetetlen, mivel 20 pontot ad a gép, ami negy fregatt, vagy egy *Kid* DDG és egy fregatt „vásárlására” elég. Ez egyszerűen NÉVETÉSÉGES. Mármint a ruszriknak.

Ha ezt a kildetést normálisan (?) akarjuk teljesíteni, hadjaratol kell kezdeni, mert ez kezdetkei 120 (!) pontot ad, ami már jobb mint semmi. Sajnos a hajócsatákat ugyanazok (jellemzően olyanok) ad többet egy hajóbal, amikor egyet sem éidemos elvinni!

A flotta szerkezetén nincs idő változtatni, mert az egész kildetésre 6 órát adtak. Induljunk el E-felé. Kezdesnek *Kingfish* rakéták *Backfire* módra, majd megjelennek a hajók is. A hajórol röviden: Ragos lesz. Ha ellőitük az összes rakétát, a sérült hajókat ágyúzzuk szét, majd kereszük meg a partraszállító hajókat és fardulunk felőlük. Kapcsolunk szanára, majd a jobb oldalán legészakibb hajóje (itt jön a *Victor* nemsokára), majd miután rabbant a tengeraltatjáró, a tuloldalra, a *November*

valakt. Ha mindkét fész, jon a jatek elvezeles része, a partraszállító hajók. Ezeken is lehet gyakorolni az ágyúzást (lássuak), mivel sok van belőlük. Megjegyezzük, ezen a kildetésen kapható a jatekban legnagyobb rang, az *Admiral* (persze ha legalább a fél flotta megmáradt).

Escape to New York:

Állítsuk be az irányt, majd 128-as időgyorsítással haladjunk. Mindig a szanára legyen bekapcsolva, bármikor tegyen készletlőben az 'N' billentyű a tengeraltatjárók miatt. Először a két *Kyrida* jön, azután tengeraltatjárók és *Backfire* tamadás vegyesen (esetleg jöhet még két *Kashin* is). Lehetőleg helikopteress hajó menjen elől, így a legbiztonságosabb a tengeraltatjáró védelem. Ez a kildetés a leg-hosszabb, ráadásul bármikor jöhet valami, mindig figyelni kell. Hosszadalmas, de szerintünk mégsem unalmas kildetés.

Wolfpack 1990:

A flotta igen szétszart alakja miatt gyűjtsek egy csamaba a partraszállító hajókat, és a hadihajókat úgy rakjuk, hogy ezektől E-ra és NY-ra legyenek. Adjunk irányt a flottának, és gyorsítsuk az időt, ha kell. Nemsokára tükünik a *Krov*, egy *Slava* kísérőetében; később (*Backfire* tamadás után) még egy, ezuttal két *Kashin*-nal; végül három *Kashin* jön (ezekre valószínűleg nem jut mai rakéta, próbáljuk ágyúval). Ezután még jöhet egy-két tengeraltatjáró és *Backfire* tamadás.

Mopping up:

Flottánkat itt is fel kell asztani. Egyik fele (1. katelet) tizland Keleti partjait, esetleg picit keletrebbre; a másik (2. katelet) Grönland partjai fele NY-ra, esetleg pár pixellel délebbre. Először az 1. kateletet figyeljük, mert itt hamarosan megjelenik két *Krivak*, és egy *Kashin*. Lelevesük után nem sokkal egy *Victor* is jön (helikopter nek). Most már nyugodtan le hagyhatjuk ezeket, és kapcsolunk a második katelekhez (és maradjunk is ott, m is megjelenik a két *Krivak*, de most egy *Slava*-val! Hamarosan tengeraltatjárók is jánnek, három, de ha szerencsénk van/nincs, esetleg akár 5 is! Ha sak idő telt el, lehet, hogy *Backfire* tamadás is kapunk.

Természetesen a kildetéseket más módszerrel, és hajókkal is meg lehet adani, mi úgy ituk le, ahogy sikerült megoldani. Sajnos csak tíz kildetés van a jatekban, nem bannánk, ha lenne hozzá még egy *Scenario* dist is!

Összegezve:

A jatek grafikája jó, a célpontok jól ki lettek dolgozva, az egész nagyon leletszerű. A játszhatóság is nagyon jó, megfelelt a tamadásnak, nem jut könnyű, de nem megadhatatlan. A jatek sebessége is meglelet, nem kell, hogy gyorsabb legyen.

Van néhány rejtely is a jatekban: az egyik, hogy mire jut a *P-3c Orion* járőrgépet az *Operation Cork*-ban? Irányítani nem lehet őket, a radar hatótávolságát sem növelik. A másik, hogy miért nem lehet egyik hajó helikopterjeinek leszállni egy másik hajón? (a másik hajón van szabad hely, és hordozhat helikopterit). Talán ezekre is talál választ valaki, és esetleg beküldi a szerkesztőségbe.

• Ian Snailman (alias Alnotz)

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

SCOOPLEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboritek.

THE LEGACY



A **Microprose** végre megint valami értelmeset alkotott, valamit, ami maradandóbb élményekhez juttat, minl egy műszorál és pár színes vektor adta kap, s meg kell hagyni, nem volt nagy baj, jól tették.

Amikor először megláttuk a címet, arra gondoltunk, hogy asötlog valahogy a **Microprose** is kapott egy morzsát a **TSR**-lól, s a **Dark Elf** ciklus egy neves darabja fog leldolgozásra kerülni, mivel címük megegyezik. A tüzetesebb vizsgáló viszont hamar észreveszi, hogy a kettőnek nincs sok köze egymáshoz, s minden csak a véletlen műve. **Microprose**-ék most okkultizmusra adták fejüket, egy kis horror és **RPG**-s háttérrel. Kétféle hongulat, kletógító minőségű képek, odaillő zene, cool rendszer, szóval majd minden OK, csak épp valahogy jobban kellett volna egy kicsit az okkultizmus területén tájékozódniuk, de a hibák így sem óriásiak, s a nam sokokat fog zavarni (minket mindenosetra zavart) (a boltba aórárt — **CoVboy**). Az intro hosszú animációjának köszönhetően a játék som lopkasúlyú, és a memóriát sem kímáli. Valami cache-t mindenképp használunk, mert a sok apró lötközésnek és a még több apró file-nak köszönhetően egy kisss megnyúlik az ombor arca, mire bejön a főmenü. Ajánlott játékidő esto, sötétedésakor vagy sötétben, s a muzakol meg tekarjuk csutkára, s ha már kellőképpen elnyom minden mást a sejtelmes zene, kezdholjük felaggalni a szórós pókokat a plafonra, lepedőket a nagymamára, öcsit a gerendára, majd távolítsunk el minden kényőanyagot az ajtópántokból, s ha a kellő huzat miatt így idagborzoló nyirkorgásokat is elő tudunk állítani, akkor kellőképpen felszoralkeztünk a gém játszásához. Egyedüli gon-

dot az okozhat, ha nem nagyon tudunk sötétben olvasni, mert a **CoV** ugyan így is egyedülálló, de tapasztalatból tudjuk, hogy náha egyenesen lélekemelő hatással van a **CoV**, ha az ott leltakat al is olvassuk. Kazdójón hát



Egy orakségl Szóval én lonnek ennek a felolmatos háznak a jogos örökös, és a **Winthrop** család utolsó élő sarja? Különös, de azért pont jókor jött ez a kis anyagi kiséglés. Keszpenz jobb lenne, ám ha ez van, akkor meg kell vele elégedni. Azért nem ártana körülnézni odabent, mi mindenre is lehet még alkalmas az az öreg vityilló. Elme-gyek, megnézem”.

Roméljük valami hasonló játszódhatott le az örökösben, amikor megtudta a lentebb említett hín. Ha nem, akkor meg a rossz telefonvonalakra fogunk hivatkozni.

Legjobb lenne a játékot az oiején kezdeni, úgyhogy próbáljuk kitalálni, melyik menüpont is való arra. Sajnos, mi erre még nem jöttünk rá, de onny már biztos, hogy nem a **QUIT GAME**, mert negyórás próbálkozás

után is mindig csak azt írta ki, hogy „**BAD COMMAND OR FILE NAME**”, ami rögtön gyanús volt, hiszen egy szerepjáték log-alább a **HP**-t kírja valahova. Illetve az is megtörténhet, hogy valami **DEL**-re kladja a **HP**-ink számát, mert akkor valami „**ARE YOU SURE (Y/N)**”-t kérdez, s csak az „**Y**”-ra reagál, és azt írja ki utána, hogy: „**A BATTLE BEGINS...**”, majd „**CONGRATULATIONS, THE PARTY GAINS EXPERIENCE**”, ezt követően meg „**THIS SPELL CANNOT BE CAST HERE, LOSE IT?**”.

A napi sajtóban olvashatjuk a hírt (ami pont ott van, ahol szállkanódott az a számlolen, csokikrómos légy, amelyiket egy jól-rosszul irányzott csapással olkergettünk a tortáról), hogy megvan a **Winthrop** család élő leszármazottja, s az ügyvédek már át is adták neki a megfelfelő papirokat meg kulesokat. Odaig rendben, hogy egy flickő/nő képe mellett egy életrajz is van (bár elég jól megy a lapnak, hogy egy lgzó **CoV** hirdetés helyett egy számunkra teljesen idegen, mellesleg meg nagyon is unszimpatikus ip-sének közerkölcsöl sőtő terveiről írnak a házzal kapcsolatban), de az a pár nyilacska ott lent nagyon zavaró. Próbáljuk ki. Já, löbb örökös is van. Tehát az a feladat, hogy minden másik örökös meg kell ölni, s mindegyik örökös egy-egy színt végén van, az a föllonnlél Csodálatosan változatos a program, mert időközben őssza lehet szodni egy-egy remek lárgyat is, és így nő a fegyverarzenálunk. Az a sok szám, az a pontszám, az a még nagyobb szám pedig a **HI-SCORE**. Az a kis undorító kák sündisznó az életünk száma. Ha az elfogy, akkor lesz... Nom, mégsem ez a feladat. A feladat majd később jön. Most csak azok közül válogathatunk, hogy melyik örökös szeropót fogjuk játszani, melyik a legkevésbé unszimpatikus. Ha találunk egy fufangosnak ígérkező gombot, az minden bizonnyal segít abban, hogy közelebbi képet kapjunk emberünk képességeiről. Ezen az új képernyőn arra is lehetőségnk van, hogy egy saját megunknak kedvező, egyedi figurál indítsunk, s az előzőnek csak a fölől lartva mag

Ezeket lelhetjük:

- KNOWLEDGE, STRENGTH, DEXTERITY:** Ezek a tulajdonságok, sorban tudás, erő, ügyesség. Alattuk sok kisebb képesség van, s mindegyik tulajdonság halással lesz azokra. Tehát ha növeljük az erőt, akkor az összes, erő alatt lévő képesség is nőni fog valamennyivel. Az erő ezenkívül növeli a **HP**-ket is (ha nem is sokkal).
- STAMINA:** Ezzel **HP**-ink számát, azaz testünk szívósságát, és egyúttal varázslátpontjainkat (**MAGIC POINT**) is növelhetjük.
- WILL-POWER:** Akaratereő. Csak az **MP**-t, és a varázslatok alapesélyét növeli. Ez a három az **ABILITY POINTS**-okból fogyaszt, s moglehetősen sokat. Van még egy **SKILL & SPELL POINTS** is, ezzel a tulajdonságok alatt felsorolt képességek sikarának esélyét és hatékonyságát növelhetjük, vagy egy-egy varázslattal tanulmányozhatunk át jobben (tehát az is jobb biztosabb lesz).



A képességek: KNOWLEDGE

REPAIR ELECTRONICS Igazán szívesen nem lesz rá szükség, mert mi csak kétszer-3x használtuk, amikor egy elromlott magnot (pontosabban GHETTOBLASTER-t) javítottunk a jobb hangzás érdekében, meg amikor a rendetlenkedő biztosítókat tettük tisztába. Ha használni akarjuk, mindenképpen szükség lesz egy **ELECTRONIC TOOL KIT**-re.

FIRST AID Hasznos! Ha van elsősegély-csomag, nem biztos, hogy mindig hibátlanul el sikerül magunkkal lenni lehet, hogy egy részt a csomagból csak elpazaroltunk. Ezan lehet segíteni ezzel a skill-el.

MEDITATE Ugyanígy a varázskristályokból sem tudunk 100%-kal kivenni tőteket, mert elronthatjuk a kis meditativ szorítást.

REPAIR MECHANICS Ehhez is kell egy **TOOL KIT**, de erre ha lehet, meg kevesebb szükség lesz. Mi egyszer sem használtuk, ami persze nem jelenti azt, hogy egyszer sem lehet.



STRENGTH

BRAWLING Előtte hasznos, de ha nagyon magas, akkor mindig usefut, mert ezzel lehet pusztakézrel jókat rászólni a zombikra, meg a kevésbé varázslatos ellentételek. Szellemek és kevésbé itteni anyagból valókat ellen nem kifejezetten használható.

CLUB Hamar hozza lehet jutni egy pisztolyhoz vagy baseball-utóhoz, amikről nyomtatott adhatunk kezünk és izmunk szándékainak, de ha a köz nem használható, akkor az ilyenfajta ütögetés se nagyon.

FORCE Sok ajtó állhat bezárva előttünk, a kulcs pedig a szatyor legalján. Ha nincs kedvünk sokat vacakolni a túrlással, akkor ezzel könnyen utat nyithatunk magunknak. Itt csak a földszint és az első emeleten elzárta lajtokon segíthetünk ezzel, a komolyabb, nehezebb nyílászárók ellen hasznosabb a 'Key of the Shadow Lord' nevű mágia.

LIFT Cipekedés.

DEXTERITY

BLADE Katana, kés, tör és mindenekelőtt láncfűrész kezelése (mármint a beindítás után).

FIREARMS Pisztoly, puská, és az M16-os gazdaságos kihasználását teszi lehetővé.

THROWING Ha magas, messzebbre és nagyobb erővel vágódhatjuk neki az ellenséges szegű zombiknak az üres, malinaszópis üvegeket meg azokat az egyéb dolgokat, amikhez kedvünk van.

DODGE Hopp, egy ghoul rohan felénk mind a négy végtagján, de nekünk nincs sok kedvünk meghuzdeni vele, inkább elfutnánk. Tarapp-terápia... Csikoooo — mondja a cipőnk talpa. Nem kellett volna. Most ZSAKUTCABAN VAGYUNK! — ilyenkor egy alacsony DODGE-zsal rendelkező személy tényleg komolyan megfontolhatná, hogy megküzd-e a ghoul-lal, de aki többet edzett a DODGE-ra, bizhat

abban, hogy sikerül átszalognia felette, vagy valamilyen más módon kikérülnie. Ha nem sikerülne, akkor csak egy szép nagyot csaphat ránk az ellenfél.

"En, Irostoni Marcus Roberts halálom idajén hom azt, lyegylmeztetes és segítségképpen mindazoknak, akik utánam belépnek a gonosz házába. Ezek óta lyegylmesen hallgatam a Winthrop házról szóló rejtélyes híreket, pletykákat, tanulmányoztam a folyegyzéseket a gonosz cselekedetükről és csakhamar egy különös, megismerélfódó dölgot találtam: minden ötvenedik évben Iurcsa fényeket jelentenek a házhoz közel lévő Long port nevű városkából, s ekkor tűnnek el az emberek is. A rendőrség szennit ezek 1843, 1893, 1943-ban történtek. Egyéb, kevésbé hitelesíthető folyegyzések vannak még a XVII, XVIII és a XIX századból, s a dátumok majdnem napra pontosan megegyeznek. A következő dátum 1993 lesz. Miután a ház kiürült a Crenitis család eltűnése után, az első alkalmat megpróbáltam beléptem ide, hogy vizsgálódjak. Amit itt találtam, az minit megerősítette a gyanúmat, hogy a házal egy nagy gonosz tartja uralma alatt, amely be akar lépni a mi világunkba. Isten segítségével talán még meg tudom ezt előzm, de ha nekem nem sikerülne, akkor a világ vögzete annak a kezében lesz, aki engem ide követni fog."

Ezt a papirt találhatjuk az ajtó előtt miután beléptünk. Rettenetes! Szerencsére azonban segíteni fog minket ez a leírás (legalábbis reméljük). Előtte ajánljuk, növezeteket a térképeket (jelöléseket itt, térképek hátul, egyértelmű nem?!).

Jelölések:

- A - Töföny
 - V - Szőnyeg, rém, mumus
 - C - Varázskristály
 - H - Szenteltvíz
 - He - Elsősegély-csomag
 - R - Pihenőhely
 - N - Papircetti, könyv (csak információ)
 - K - Kulcs
 - L - Le
 - F - Fel
 - Kapcsoló
- nyíl - egyirányú átjárás

Földszint

- 1 Levágott fej, gramofon, zene és akasztott ambe
- 2 MECHANICAL TOOL KIT
- 3 Juju tétis, ami megvéd az élőholtaktól
- 4 Rúnakő
- 5 Varázslat: AGGATA'S IRON FIST
- 6 Ez a jolly
- 7 Zseblámpa
- 8 Varázslat: SHROUD OF THE DARK WALKER
- 9 Pisztkavas
- 10 Kulcsesomó
- 11 Szél, videókazettával
- 12 Ho, N és ektatás
- 13 Kotta
- 14 Cartag, a démon szobra

Első emelet

- 1 Olajos kanna
- 2 Phtark szobra
- 3 TV és videó
- 4 Festmény, ami idekötí a szellemeket (Melchior képe)
- 5 Biztosíték
- 6 Gyufásdoboz, egy doboz gyufa
- 7 Egy interaktív szellem és egy golyóálló-mollény
- 8 Múzeumi felirat: SHURIKEN
- 9 Varázslat: AURA OF MYSTIC DEFENSE
- 10 36-as pisztoly
- 11 Baseball-utó innen belül
- 12 Zöld drágakő

- 13 Varázslat: FLAMES OF DESOLATION
- 14 Dokumentum-tartó

Masodik emelet (Ideggondozó szintje)

- 1 Báltás iken északabbra, itt meg egy kínai érme
- 2 Varázslat: DIMENSIONAL RIFT
- 3 Gomba
- 4 Kínai érme
- 5 Kínai érme
- 6 Bobbítószótt pola a gumitalba
- 7 Tűzoltó-keszülék
- 8 Fejpánt
- 9 Kínai érme
- 10 Szaruk szobja
- 11 Varázslat: CRIMSON MIST OF MYAMOTO és biztosítékos-doboz
- 12 Kódkórtya az ideggondozó szintjéhez
- 13 Kínai érme
- 14 Varázslat: KEY OF THE SHADOW LORD
- 15 A Dícsőség Kaze
- 16 Viharlámpa

Harmadik emelet (múzeum)

- 1 Állvány - MAYAN EFFIGY-vel
- 2 Állvány - démon maszkkal
- 3 ASSEGAI (zulu lándzsa)
- 4 Az Erő Szobája
- 5 A KARCIST szívo
- 6 CARL WINTHROP, rokon
- 7 KEY OF ABOMETH - nyaklánc
- 8 Zulu pajzs
- 9 Kakukktőjás
- 10 Katana és daisho
- 11 Szobor
- 12 Szamuráj páncél
- 13 Innen hiányzik a SHURIKEN felirat
- 14 Piros izé és varázslat: XYTHON'S GUIDING EYE
- 15 Winchester

Első pinceszint

- 1 Japán temetési urna
- 2 Olajos kanna
- 3 Fém félhold-darabka (METAL CRESCENT)
- 4 Kapu az ételti síkra
- 5 Dokumentumtartó
- 6 Varázslat: BELGOR'S MENTAL VIOLATION
- 7 Konyhakés
- 8 Sóspuska
- 9 Múzeumi felirat: Key of ABOMETH
- 10 bonzinkanna, töltet a sóspuskába
- 11 Varázslat: ELIXIR OF HEALTH
- 12 ELECTRONIC TOOL KIT, szél
- 13 Gyors lejarat a szőnyegen keresztül (kb 10 m/s² gyorsulással)
- 14 Biztosítékos-doboz
- 15 Koponyás szoba

Második pinceszint

- 1 Mongana levelek
- 2 VANITY MIRROR
- 3 Dóglótt polip, fűpeny
- 4 Varázslat: ARCADE TOWER OF REASON
- 5 Múzeumi felirat: MAYAN EFFIGY
- 6 Teleport (a térkép jobb alsó sarkán közelébe teleportál)
- 7 Mozsár
- 8 Smith & Wesson M29 fegyver
- 9 ASTROLABE
- 10 Katana
- 11 Varázslat: MAELSTORM OF THE MIND

Harmadik pinceszint

- 1 Gomb, ha megnyomjuk sok kis agyszívó támad lo
- 2 M16 tölténytár, Ha
- 3 Állal
- 4 Melchior
- 5 MECHANICAL TOOL KIT, benzinkanna

- 6 Alfal
- 7 Varázslat. SWIFT LIMBS OF MERCURY
- 8 Aldozati tör
- 9 Gong
- 10 SERVITOR ROBE
- 11 Rúna
- 12 Tengeri démonok otterje
- 13 Verézsvevessző
- 14 Atjáró az asztrális síkra

Csontváza színt

- 1 Pusztával lovoldozó nepszeművagos zombi
- 2 Sok jó cucc, varázslat SIGHT OF THE DARK WALKER
- 3 Kápolna, a kotta helye, atjáró az asztrális síkra
- 4 Motoros türesz (cool brutális fegyver)

Egyiptomi színt

- 1 A közép-századi múzeumi felirat a démon maszkhoz
- 2 Varázslat. MANTLE OF ENDURANCE
- 3 Csillagvizsgáló
- 4 Varázslat. OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION
- 5 5 tá a kínai érmeknél, ide idezhető az ós-Winthrop
- 6 Varázslat. MALEVOLENT COMPRESSION
- 7 Kristályfuvala
- 8 Teleport vissza a földszíntre
- 9 Itt a GHETTOBLASTER (kelt azertés mögött)
- 10 Szarvas koponya
- 11 Kópány, az E jellel

Asztrális sík

- 1 Itt van az átfal, ami megott Aboteth vár ránt



További hasznos információk birtokba juthatunk, ha elolvassuk a most kovácsolt, varázslatokról szóló részt. Megjegyzés: Jó pár varázslat hosszabb ideig tart, s ha egy ilyen aktív, akkor a lictónt aurója is kiszínesedik, valamint a varázslat jelentő ikon is villog. Ahhoz, hogy varázsolhassunk, természetesen arra is szükség van, hogy a varázskönyv a kezünkben legyen.

- **AGGATTA'S IRON FIST.** Eddig számunkra ismeretlen erő költözik ötleinkbe, a pusztakezes harc jobb eredménytel fog letölteni (mármint a ml részünkről).
- **ARCANE TOWER OF REASON.** Amikor először látunk egy szörnyet, az emberünk mindig megtett, s képtelen mozogni egy ideig. Ez sokszor igen súlyos eredménnyel járhat. Ha azonban az a varázslat rajtunk van, akkor nem nagyon zavar majd, hogy az ott *Bulthegor* vagy egy zombi (legalábbis az első pillanatokban nem, de ha harcba kerül a sor, akkor azért már nem mindegy).
- **AURA OF MYSTIC DEFENSE.** Ránklótt köllemellen halású mágiát erejének megtörésében nagy segítséget nyújt.
- **BELGOR'S MENTAL VIOLATION.** Aggyal rendelkező ellentelak tudatára lesz keros helással. Kovésbe tudnak varázsolni (ha tudnak), egy kicsit csak szanvednek magukban.

- **CRIMSON MIST OF MYAMOTO.** Egy piros kis aura lefogja a támadásokat egy részt (ütlegeles, golyók, balta).
- **DIMENSIONAL DRIFT.** Ha van nálunk rúnák vagy egy kepu-rúna előtt állunk, azt kinyitva elvisz az eteri síkra.
- **ELIXIR OF HEALTH.** Ezzel egy kicsit gyógyíthatunk magunkon, s a sebeinken.
- **FLAMES OF DESOLATION.** Tűzes golyókat röpönnel ellenséges leltületű járók előtt. Van olyan szörny, amelyben nem tesz kárt, ilyen pl. az a narancs-sárga lebegő trutyi vagy Melchior.
- **KEY OF THE SHADOWLORD.** A leghasznosabb magia. Ha állójuk, nincs bezárt ajtó, ami nem nyílna ki előttünk.
- **MAELSTROM OF THE MIND.** Aká eltalál, egy ideig megkargul, pörög, forog, és fel-alá futkos, önmagát nem vadvo.
- **MALEVOLENT COMPRESSION.** Jópofa varázslat, mert akire rálőjük, rögtön 3 számmal kisebb lesz, így csökkentve testmagát, s ezzel együtt torékényebbé is tesszük testét az újabb támadások alon.
- **MANTLE OF ENDURANCE.** Álmos? Fáradt? Ehes? Lője el ezt a varázslatot! Továbbra is álmos láradt és éhas marad, de legalább még hosszabb ideig kibírja.
- **OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION.** Egy másik hasznos támadási forma, mert ott, ahol a FLAMES OF DESOLATION csódot mond, ez hasznos lehet. A narancs trutyik ellen kiváló.
- **SIGHT OF THE DARK WALKER.** Taljes látást biztosít ott is, ahol a fény nem nagyon gyakori.
- **SHROUD OF THE DARK WALKER.** Nem mintha valami közé lenne az előzőhöz, de ez is a DARK WALKER-höz tartozó. Segítségével egy kicsit erősebb leszünk látható, mint ahol valójában vagy (mint a CLOAK OF DISPLACEMENT). Lőlegyverek ellen igen hasznosnak bizonyulhat.
- **SWIFT LIMBS OF MERCURY.** Gyorsít, ügyesebbek leszünk és jobb lesz a koordinációnk. Közifegyverekkel használva bizonyos előnyökhöz juthatunk, amik akár az életünket menthetik meg.
- **WIND OF DESTRUCTION.** Elég nehéz megszerezni, de támadásra azt lehet a legjobban használni. Még *Bulthegor* is kikészül egy 20-30 ínyentől (ha van rá elég energiánk).
- **XYTHON'S GUIDING EYE.** Régebben pontosabb célzást tett lehetővé ík esetében, de úgy látszik a modern lőfegyverek esetében is használható.

Tekintsük át még a felszadható tárgyak sorát (csak azokról szólnak, ami nem kell feltétlenül a végigvételhez):

Fegyverek:

- **KITCHEN KNIFE.** Konyhakés, elég nagy pengével, de azért nem a legjobb.
- **SACRIFICIAL DAGGER.** Aldozati tör *Melchior* ellen nem rossz.
- **WAKIZASHI.** Ki ne ismerné a samurájok kardjainak közepes tagját, ami lehet, hogy nem olyan nagy, de itt akkor is túl nagy helyet foglal el a diplomata-táskában.
- **KATANA.** Ez meg főleg. Be se lehet oda tenni, de azért nem olyan rossz legyver.
- **SHURIKEN.** Nem sok mindenre jó, de azért ott lehet hajigálni, ha már nincs tőlünk és varázsolni sem tudunk.
- **ASSEGAI.** Ez egy zulu harcos lándzsája. Keressük meg hozzá a pajzsot, majd tegyük őket egy kézbe...
- **PDKER.** Nem rossz ütőfegyver.
- **BASEBALL BAT.** Ez sem.
- **CHAINSAW.** Mmmmm, ez a kedvenc, hozzánk illő brutális fegyver. Csak sajnos a program írói nem figyelték az olyan plusz élményekre, amit egy zombi (vagy akár élő ember) motorosfűrész feldarabolása nyújt. Itt csak simán meg

- sabezzuk a zombit, de igazából azért ne ha meg-megakad a lánc, mikor a kitépett kis húscsatek (tudniillik nem vag tép) egy része fennmarad a láncon, és ha már túl sok ilyen piet darabka van, akkor előbb-utóbb lefgyülmönlök egy helyen és a lánccal csak egyre nehezebben jut előre. Aztán az is nagy élmény, mikor az ember ruhája, haja és a fűszon meszelt fel teli lesz vérről (mert az persze lőcs-kő), a kis, nyers emberi húsdarabkákról nem is beszélve (mert az a hús, ami nem marad fent a láncon, nagy valószínűséggel nem a földre fog esni). Ha-ha-he-ha...
- **BROKEN BOTTLE.** Ez is csak ideiglenes fegyvernek jó, maximum zombit ellen. A szokásos összetett üveg okozta könnyű sérülések és eltartozások következhettek be.
- **WAND.** Varázsvessző. Mi ki se próbáltuk, de lehet, hogy cool.
- **SMITH&WESSON MODEL 10.** Kis kalibárú pisztoly, a hozzávaló a REVOLVER SPEED LOAD (SMALL CALIBRE). Van azért jobb lőfegyver is.
- **COLT/10.** Ez a .38-as. Már jobb pisztoly. A .38 REVOLVER SPEED LOAD való bele.
- **SAWN-OFF SHOTGUN.** Ezzel lövöldözik a nepszeművagos zombi. Lefűrészelt csövű SAVAGE 311-R-es. Sajnos kevés tőltány van csak hozzá, mert amúgy nem rossz.
- **SMITH&WESSON M29.** A játék szerint az egyik legerősebb lőező pisztoly. A .44 magnum-ot tőltényekkel ajánlott feltölteni (elpót a elpótként? CoVboy).
- **COLT M1911A1.** Az amerikai hadsereg már több mint 70 éve használja ezt az automata pisztolyt.
- **WINCHESTER 1894.** Jó, de sajnos túl nagy vadászpuska.
- **SAVAGE 311-R.** Ez a lefűrészelt csövű lejjás változata, de egy picit átalakítva. Késő lövöldöz, ami ugyan nem jut olyan mélyre, de ha belagondolunk, hogy milyen kellemes érzése lehet az ellentelnek, ha véráramába és a bőre alá két deka só jut, akkor azért elmosolyodhatunk.
- **M16 ASSAULT RIFLE.** Ez a legkisebb, itt egyszerre nem egyet lő, hanem ahogy szokásos, egy arasztest (BURST). Harminc tőltány van egy tárbán.



Hasznos gyakori dolgok:

- **DOCUMENTUM WALLE.** Ha sok kis papírdarabkat akarunk magunknál tartani, szükségünk lesz rá, de igazából csak egy papír a fontos, a kotta, azt meg nyugodtan lehet enélkül is húcolászni.
- **FIRST AID KIT.** Elsősegélycsomag. Eleinte csak olyan 4 adag van benne, de a lentebb szinteken akár 8 adagos is lehet. Ha jól ki akarjuk használni, a legjobb ha magas a FIRST AID-ünk.
- **HOLY WATER.** Szentelt csapadék, jó hasznát vehetjük, egy kicsitét magboostolja az MP-t és a HP-t, de főleg az élő halottak ellen ajánlott bevetni (szellem, démon). Azonkívül a GHOUL-ok okozta mérgezésre is jó gyógyír.
- **MAOIC CRYSTAL.** Mint már említettük, ha MEDITATE-olunk MP-t juttat vissza nekünk az a kis feltöltő kavics.
- **HAND OF GLORY.** Ha egy akasztott ember levágott kezének ujjába gyertyát

dugdosunk és megggyújtjuk, megtehető valószínűleg juthatunk, amikor at akarunk menni az ételi sikkre. Ez is elegg furcsa funkciója a HAND OF GLORY-nak, mert az igazi(bb), legalábbis az, amiről az általános okkultizmus szól, az egészen mást tud (ami mondjuk elég ismert tény, de hát úgy néz ki a MICROPROSE-ék ezzel nem nagyon foglalkoztak). Azt a kezét is egy ékaszott emberiől vették, de csak egy gyertya volt benne, az ujjal közé dugva, s ha megggyújtva feltartottuk, mindenki megbénult. A gyertyához való zslr sem valami házzállatból származott...

- **HORNED SKULL:** Egy szobába volt a Dícsőség Közvet a múzeum szintjén, de ez nem annyira hasznos, sőt, ellenkezőleg Volt egy idő, amikor túrsán konstaltuk, hogy nem ekkardzik sikerülni egy varázslat sem. Nagyon magijodtunk, de amikor elkezdtek kipakolászni a dolgainkat, igen csak gyanús volt, hogy he ez nincs nálunk, akkor semmi probléma
- **JUJU FETISH:** Egy csontvázkék és egy emberi kéz összerakódva, s egyes emberek szerint megvéd az ölholtaktól (zambi, esetleg mímia, de ez csak tipp).
- **MOGANA LEAVES:** Ennek a leválnak a szaga előnytelen a tengeri démanok számára. Legjobb, ha összetörjük a mozsárban, majd belelesszük az INCENSE BURNER-be a port, s megggyújtjuk.
- **LANTERN:** Pilács, egy kis viharlámpa képében, amit náha fel kell tölteni olajjal, ahhoz hogy tovább világítsa. Ahhoz, hogy átvihessük áldásos hatását, legalább a táskában égni kell.
- **OIL CAN:** Na ez az, amivel fel kell tölteni.
- **FLASHLIGHT:** Ez a másik világítóeszköz, de ebbe nem olaj, hanem elem (BATTERY) kell. Lehet kapcsolgatni is.
- **GAS CAN:** Ez a natta a CHAINSAW-be.
- **BUBBLING RED LIQUID:** Csak annyira jöttünk rá, hogy nem mérgező. Mne azt megszereztük, addigra már egy ghoul sem élt, szóval nem próbálhattuk ki, hogy a mérgek ellen hasznos-e vagy sem, mert az a legvalószínűbb.
- **SERVITOR ROBE és DEAD SQUID:** Ha a kettő rajtuk van, akkor az asztrális síkon és a harmadik szinten lévő „MIND FLAYER”-ok (talán ahhoz hasonlítanak a legjobban) nem támadnak ránk, mert hasonlítunk fajtársakra. A DEAD SQUID szerepére véletlenül, utalkozás közben jöttünk rá, mert a fene se hitte volna, hogy ezt a fejét lehet húzni (legalább utalhatott volna a program írói arra, hogy üreges a bele).
- **CIRCLET:** Egy kis védelmet nyújt ez is a varázslatok ellen.
- **PESTLE AND MORTAR:** Ebben lehet összetörni a MOGANA leveleket



A következő tárgyak szerepe nagyjából ismeretlen, nem sokat tudunk velük kezdeni, neha biztos jók valamire:

- **GHETTOBLASTER:** Amikor az egyiptomi szinten, a 9-es helyen van, nem működik még, meg kell reparálni egy ELECTRONIC TOOL KIT-tel. Utána be lehet kapcsolni, s játszik is valami idegesítő, de nagyon rövid dallamcsokká, aminek ha a végére ér, újrakezd. Valószínű, hogy nemcsak erre jó.

- **MAYAN JAOE EFFICIENCY:** Azenkívűt, hogy vissza tudjuk tenni a helyére a múzeumban, nem sok hasznát láttuk, s nem is tudjuk mire jó... de megis tudjuk. Ez is kb annyira, mint a HAND OF GLORY (itt), szóval védelmet nyújt más dimenzióban (de nem az odajutásnál esetlegesen elszorított fizikai sérülésekre).
- **DEMON MASK:** Coolul mutatunk benne, s ez illik a szamurájpáncélhoz is, de hogy gyakorlati haszna mi, az nem világos.

Akkor kezdjük:

A legfontosabb, hogy legyen valamibe pokelni majd dolgokat. Erre kiválóan alkalmas az aktotáska. Pakoljuk bele az elsősegély-csomagot is, mert hamarosan úgyis nagy szükség lesz rá. Ha már ebben a szobában vagyunk, kerjük fel a Cartag nevű szobrecsköt is, amihez ki kell tenni az öt óvó üvegburát (csupaszkezzelet AIM vagy HIT).

Erről jutott eszünkbe: ok! nem tudná, ez AIM az célzás és lövés/ütés (lőfegyverek esetében ezt érdemes használni), a HIT meg a sima, gyors ütés vagy lőfegyver esetében a csipőből lövés. Alul az e csik podig az „akciópontjaink” mennyiségét mutatja (ha csökken, kevésbé biztonságos találnunk, ha meg elfogyott, akkor nem is nagyon csinálunk semmit). Ehhez a Cartaghoz még meg kell találni kettő másikat, de ha valaki úgy itélő, hogy egy ilyen szobor sok helyet foglal el, addig nem muszáj ezeket is cipelni, s csak akkor összeszedni, ha már telmennék a harmadik szintre. Na, de ez később lesz.

Most ajánlott a feltankolás a földszinten, tanuljuk meg a varázslatokat (a szaggatott vonal a rejtett bejáratokat jelzi, egyszerűen csak menjünk át rajta, mintha ott sem lenne), vegyük fel a pisztolyt (Smith & Wesson M10) és/vagy a piszkavast. Ittsuk ki a zombikat, de vigyázzunk arra a zöld, sok csápos, lebegő bigyóra, amit he meglát a lőkönk, eleinte nagyon becsinál, na támadjuk. Ártalmatlan, de ha ártó szándékról tanúskodik, hamar elhagyhatjuk a fogunkat, mert kellemtelen WIND OF DESTRUCTION-eket is tud.

Erről a szintről csilpentsünk: szükségünk lehet még a levágott, összeasztalt fojra a bárszakrónyból, a rúnakőre és az összehajtogatott kottára. Érdemes felvenni a videókazettát is, és természetesen a kulccsomót az összes kulccsal. Egy zseblámpa sem árt a feljebbbló szinten, mert sötét lesz. A JUJU FETISH-sel is elkerülhetjük a harcok nagy részét, de akkor kevesebb XP-t is kapunk (és a kapott XP-kból növelhetjük emberünk skilljeit, vagy ha már tényleg sok összegyűlt, akkor egyes tulajdonságait). Kájára jó ideig nem lesz szükségünk. Menjünk fel egy szintre, Vigyázzunk a varfogókra, ha belépünk, akkor egy nagy adag villám sújt le ránk. A felaló járkáló nélinek semmi szerepe, nem ártalmas egészségünkre nézve. Am annál inkább a kis szárnyas démonok, amik negyokat tudnak varázsolni. Az északeleti rész felé találkozzunk velük. A vértócsás folyosókon úgy juthatunk túl, ha pár gombot keresünk a falon. Egyet lenyomva ekeleporálnak minket, de arra is ügyeljünk, hogy pár helyen visszafelé kell lépkedni, mert megfordítja a menetünket, s ha előrért nyomunk, könnyen megeshet, hogy a mögöttünk lévő vértócsában trappolva kötünk ki, ami pedig magához vonz egy szép, feltöltött elektromes nyalábót... Itt is tanuljunk meg minden varázslatot, cseréljük le a gyenge M10-et egy .38-asra, a piszkavast meg egy baseballütőre A FLAMES OF DESOLATION-ház úgy juthatunk hozzá, ha a jelölt titkas átjáró helyén lévő kandallón megnyomunk egy gombot.

Találhatunk egy háromszöggel jelölt ajtót is, ez az a hely, ahol békáson pihenhetünk, ha majd almések leszünk. Utána persze

max. HP, SP, RP, de sajnos az nekünk csak egyszer volt hajlandó eludni, ami miatt a HP és SP elég alacsony szinten maradt. Tegyük el a gyufásdobozt is. Sak szobában találhatunk rendellenkedő szellemeket is, de egy csomó szükségtelen harcot elkerülhetünk (és így az értük járó XP-ot is), ha először elmegyünk az interaktív szellemhez. Megbeszélhetjük vele, hogy elégetjük a szellemeket idekötő festményt, amelyen Melchior és ők vannak. Ha már nála vagyunk, ne feledkezzünk meg a golyóálmóllányról sem (nagyon jól fog majd jönni a csontvázak szintjén). A köpet természetesen a gyufával lehet megggyújtani.

Mest már nyugodtan járhatunk, csak a démonkák ekezzhatnak gondot. Tegyük el a zöld, kerek drágakövet (ez fontos) és a műzeumi feliratot. Kapcsoljuk fel (ha rossz, akkor később ha lesz már ELECTRONIC TOOL KIT, jöjünk vissza megparazálni). Von egy ajtót, ami az istennek som akar kinnyilni (mondjuk annak talán, meg az ittlévő ördögöknek is, de nekünk nem, erge nem vagyunk so istenek, se ördögök, tehát még élünk). Hozzájuthatunk, ha bonytunk a legészakeletozbbre lévő szobakomplexumba. Olvassuk el mindig az ajtók mellett lévő táblákon a feliratokat, s keressük meg azt, emire egy „ONE” van írva. Nyissuk ki, s menjünk át rajta. Aztán egy elyet, amire egy „TWO”, s így tovább egészen hatig. Hat után pedig menjünk be a kettős számmal jelzett szobába (nem ezen az ajtón keresztl, aheva TWO van írva, hanem amit mi jelöltünk kettőssel). Ott van egy másik szobor, Cartag párja, Phtark. Vegyük fel ezt is. Mest már odaszálhatunk a bozát ajtóhoz (a feljárótól keletre), s egy csapdába esett magánynyomozót lelünk, aki elég bízzalmatlan volnunk szemben, de érthető. Ő volt az, akit felbőreft az a cég, amelyik oladta nekünk a házat, hogy megnézze az előző lakók sorsát. Ezen a szinten megnézhetjük a megszerzett videókazettát is, a TV-s szobában.



Ha már ilyen magasen vagyunk, menjünk feljebb. A második szint elmeógyógyintézetként szolgált, mest viszont tele van kellemtelen nárcisszárga szivacsokkal. A klritásukra szükségünk lehet az OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION-ro, mert anélkül lgen hosszadalmas. Ez a varázslat csak az egyiptomi szinten található, tehát aki nagyon akar vérengzeni, az ugerjen előbb le oda (de mivel az attani mímia nem nagyon könnyű ellenfelek, mi inkább ide jöttünk először erősödni).

Ha odamegyünk az egyes számmal jelzett szobától északra, akkor hamarosan belebetelhatunk egy battás kislányba, aki távoli rokonunk. Ha valaki megnézte a videókazettát, azonnal rájön, hogy ő Nathas Prentiss, Robert Prentiss-nek, saját bátyjának gyilkosa. Mivel megérzt bennünk a Winthrop várt, azonnal rántámed, mert minden Winthropnak meg kell halnia. Miután leöltük, hátrahagy egy csafatokban lógó, fehérr köpenyt (csak ebben tudunk majd átmenni egy bizonyos részen a 2. szinten) és egy battát (nem muszáj magtérteni). Persze tanuljunk meg minden varázslatot, majd szedjük össze 5 kínai érmét (a beljebbjutáshoz lent keressünk kulcsot, a 12-es terem környékén). Ahhez, hogy átjut

hassunk a középső folyosóra, keressük fel azt a termet, ami a 2-es és a tolnyot tartalmazó szobák közt van (északon, egy bejárattal, ami délre néz, három mező nagyságú). Ez a teleportál minket a középső folyosóra, s onnan már ki tudunk nyitni egy átjárót a legkülső folyosóra. Aki lőporhiányban szenved, keresse meg a CoV M191A1-ot.

Vegyük fel még a *Scaruk* nevű szöveget is (és így már megvan mind a 3), azonkívül a **CIRCLE**t sem ártana (de az azt vigyázó labdacat igen). A **CIRCLE**-os szobából csak akkor tudunk kijönni, ha az óráét elintézzük. Az óráék ormeához csak úgy lehet hozzáfutni, ha ideiglenesen le vesszük a golyóálló mellényt és a szakadt fűponyt vesszük magunkra. A harmas pontnál lévő gombával sajnos meg nem sokat tudunk kezdeni.

A bebénított pofa azt mondja, hogy segítsünk neki kiszabadulni az ételi síkról. Igérjük meg, de ezt csak majd később. A **HAND OF GLORY**-hoz csak egy kicsi trükkkel lehet hozzáfutni, ha a fenti opton keresztül megyünk a terembe, akkor nem a sorokba fog minket teleportálni, hanem a kézhez.

Keressük fel azt a lépcsőt, ami a középső folyosók környékén van, ott menjünk fel. Pár zöld trutyi őrározi a körbe-körbe, őket kikörülve ráveteljük magunkra egy elég undorító formájú szívet, ami ősrég Karcistnak, a megöletett boszorkánymesternek a szíve (pedig ez még főleg sincs megsütve). Tegyük el, jól jön majd.

Most már elég sok cucc van nálunk, ideje lenne nagyobb részüket letenni. Melytünk először vagy a harmadik szintre, vagy az egyiptomira. A harmadik közelőbb van, induljunk feljebb.

Itt most csak egy gyors, baráti látogatást teszünk. Keressük fel az Erő Szobáját (4), tegyük le a szobrokat szép óvatossággal nekik megfelelő állványra (mindegyikre rá van írva egy név), majd ha mind 3 a helyén van, lödjük le őket egy-egy **FLAMES OF DESOLATION**-nal. Azt ugyan nem tudjuk, hogy ez mire is jó valójában, de azért biztos szükséges. Ja, a zöld trutyikat mindig kerüljük, úgyse sikerül átugrunkuk felülről. *Carl Winthrop*ot is meg lehet látogatni, aki ugyan nem nagyon örül nekünk, de azért el lehet vele beszélgetni. Vigyázzunk, mert nagyon hamar megunkra lehet hargítani. Mesél a *Karcist*ról, s hogy ne hargítsuk neki, ami ideig OK, úgyszólván egy megbízható pofa lesz az öreg. Aztán kör egy cuccot bizalmunk jeléül (vigyünk egy felesleges tárgyat, pl papírdarab a beszélgetés oblakára), majd elkezd egy nagyon nagy titkot mondani, hogy az a lickó, aki be van börtönözve, áruló... Ekkor azonban a körvonalai elmosódnak, s porba minket fog mind. Azért hibáztatni, ám bosszúra már nem lesz ideje, mert eltűnik. A **SHURIKEN** leírata állványra is tegyük fel az odavaló lomozkát, ha már itt vagyunk, így már el lehet tenni a shurikent, amire ugyan nagy szükség nem lesz. Tenüljük meg a varázslatokat is. Mást egyelőre nem tudunk csinálni.

Most bosszúljuk meg az ősréket tettől. Menjünk vissza a földszintre, de előtte látogassuk meg a csontvázas szintet (második ajtó észak felé az előszobában). Bizonyosodjunk meg arról, hogy van egy pisztolyunk és golyóálló mellény. Amint leértünk, készüljünk fel arra, hogy egy-két lépés után egy renegát zombi fog visszaköszönni felülről csövű puskájával. Gyorsan intézzük el, mert ellenkező esetben pont a földtörzsa fog volénn történni **FLAMES OF DESOLATION** nem sebz. Ha OK, kapjuk fel a puskát és a lötlényeket, jobbak azért, mint egy pisztoly. Induljunk előre. A kettes jelölt helyre úgy juthatunk, ha a terem

laten minden gombot benyomkodunk egyszer.

Menjünk tovább Veszélyes terem, ha egy ajtót kinyitunk (rélépünk az előtte álló platformra), akkor egy csont viharzik ki és menthetlenül nekünk támad. Ezeket nem elég egyszer lenyomni, ha megint hozzáérünk (kifele menet), akkor megint felkel. Először is szorozzuk be a motoroslőrászt, majd a hozzávaló benzint. Töhsük fel a lőrászt, vegyük az egyik kezünkbe és kapcsoljuk be. Most már sokkal könnyebben fog menni a mészárlás. Vegyük fel ami kell, majd menjünk a 3. terembe. Itt egy orgona áll, meg egy fekete gyertyával megvilágított képe. Az orgonán van egy kottaállvány is, próbáljuk ki, mi történik akkor, ha a kottát rátesszük az állványra. Aha! Egy kapu az ételi síkra! Hagyjuk most békén.

Vissza az első szintre. Vizsgáljuk meg alaposabban azt a festményt. Hm, valami hiányzik a festményen. Úres a medálj! Tegyük bele a zöld követ. A kő elégeti a festményt, s így egy ajtó törül fel. Ez vezet az egyiptomi szintre.

A portál körül kempók vannak, vigyázzunk rájuk, mert jókat sebeznek (kell egy magsabb **DODGE**). Az egyiptomi szinten először szerezünk meg az E-vel jelölt kőponyt, mert ha nem lenne meg, minden E-szerű rúnával jelölt fal lődözne ránk. A kőponyt ugyan véd egy ligura, de sepporc elatt leuthetjük. Vegyük fel. Most keressük fel a varázslatokat, ítsuk ki a mumiákat (velük nagyon vigyázzunk, ne engedjük őket a közelünkbe, mert túl nagyot sebeznek a karmaikkal). Az egyessel jelölt helyen 3 koporsó van, aki akar harcolni, kinyithatja mind a három, de azoknak, akik inkább szeretnének jobb bérben lenni, ajánljuk a középsőt. A benne lévő múmia mellett egy újabb múzeumi felirat lesz, amit el ne felejtünk magunkkal vinni (ez a démon maszkja). Szükség lesz még a kristályfuvolára is, de a **GHETTO-BLASTER**-rel nem nagyon tudunk mit kezdeni (azon kívül, hogy megjevitottuk, és zonétt).

Itt az ideje, hogy befejezzük a dolgot *Karcist*tal. Lépünk rá mindegyik szobában a kis platformra (4 ilyen van, mind a négy egy belső terem felé mutat), s ha ez megvan, a fal elhúzódik, újabb terembe jutunk. Itt a falon egy-egy porselyt látunk, mellettük mindkét oldalon pedig egy gombot. Dobjunk be a porselybe egy kínai ármét, s nyomjuk meg az egyik gombot. Újabb szobába jutunk, megint egy porsellyel és egy gombbal, s ezt ismétéljük el, míg el nem érünk a középső szobába. Ott egy kehely jelenik meg, szedjük fel az összes kínai ármét (mert mikor eltűntek a falak, az ármék újból megjelennek), tegyük be őket szép sorban a kehelybe, s végül az ötödiket is. Ekkor megjelenik a *Karcist*, Mindenképpen rá akar minket beszélni, hogy adjuk oda neki a szívet, s egy megható mesét is kitől erről, hogy mennyire el lett vevve, de ha engedünk neki, akkor meg is kell vele küzdeni, ami annyira azért nem egyszerű. Inkább pusztítsuk el azt a nem éppen bizalomgerjesztő vérpumpáját, s így elpusztul harc nélkül. OK, megleppén, most már biztos van elég hely a bőrdobban.

Ahhoz, hogy a harmadik szintet is befejezhessük, össze kellene még pár cuccot szedni, de hol lehetnek azok? Hol nem járunk még? Keressünk egy másik lejáratot a földszintre!

Itt lesznek a veszélyes ghoulak, amik érintése életveszélyes, mert nagy osllyal megmérgeznék minket, s életetünk rohamos léptékkal fog csökkenni. Sok ajtó csak egy irányú, szóval montsunk sűrűn és legyünk óvatosak. Egy igen fontos varázslat is van a szinten, ami roppant hasznosnak bizonyulhat, az **Elixir of Health**. Ezenkívül jól jöhet még az az **ELECTRONIC TOOL KIT** is a

szőben, főleg ha az alromlott biztosítókort is ki akarjuk cserélni.

Egyéb tárgyak közül vegyük fel a **METAL CRESCENT**-et, a múzeumi feliratot (**KEY OF ABOMETH**) és az a temetési urna sem lehet rossz, de sajnos amint abba a terembe érünk, nem tudunk mozogni a lélelemtől. Ezt nagyon sajnáljuk, de nem tudtuk, hogyan is kell leküzdeni. Egyes papírok szerint, az urna egy volt japán harcos hamuját tartalmazza, aki kivételes tehetség volt zsákbanugrások versenyeken, s azonkívül ha egy holt embert az életében hozzá fogközelőbb álló eszközökkel együtt megidőzünk, lehet, hogy szelleme azokba költözik bele. Ezért lenne szükség a katanára és a temetési urnára, mert a katanához a wokizashi már ott van a daishón (főállvány) (Azt hiszem **HÁPI** master itt leereszkedett az egyeztető olvasó szintjére — CoVboy) Csak arra a körre kőre kellene valami.

Mondjuk enélkül is megvagyunk, szóval onnyit erről a szintről. Ha valaki te akarna menni a harmadik szintre, *Alberoth* vár rá, akinek nagyon kellemetlen tulajdonsága, hogy nem sebezhető. Viszont egy papíron valahol azt lehetett olvasni, hogy xy csillagok valomilyen állásokor *Bethregor* hamárossan belép ebbe a világba, s akkor *Alberoth*-nek nincs több dolga, elmehet. Na most, hogy ez történik-e vagy sem, csak a csillagvizsgálóban tudhatjuk meg (egyiptomi szint), de ehhez, hogy pontosak legyünk, egy eszközt is szükség lesz, az **Astrolabe**-re. Ezzel a közünkben menjünk a csillagvizsgálóba, s *Alberoth* nem állja többé utunkat.

Csak hogy hol van ez az **Astrolabe**? A második pincészintra, de az odavezető utat *Alberoth* vigyázza. Keressünk alternatív utat, egy szőnyeg rejtett lő lőrmájában. A második szinten van pár kapcsoló is, ezeket csak egyszer lehet megbizrogatni.

Az **Astrolabe**-n kívül nem árt a múzeumi plekkot sem felszedni a **MAYAN EFFIGY** felirattal. Ha vateki nagyon megbizik **BLADE** képességeiben, az elszórozkozhat a katanával is, de mivel túl nagy a diplomata-táskához, állandóan e kezében kell hogy szorongassa. A feljebb jutáshoz használhatjuk az *Alberoth* vigyázta nyílászárót is, de inkább rohanjunk egyet, ha kiöntünk oda, ahol ő van. Esetleg ki lehet próbálni egy teleportot is. Fel az egyiptomi szintre, be a csillagvizsgálóba, rakjuk egyik kezünkbe az **Astrolabe**-t és kukucskáljunk bele a teleszkópba. Ninl, ott repül *Alberoth* és a bőrdobja!

Most megint nézzünk lo, de az első pincészintra északnyugati lejáróján keresztül, s így egy olyan helyre juthatunk el, ahova ez előbb nem lehetett. Itt ajánlott fakultatív program a mongana levelek begyűjtése és a portá törésük a mozsárban. Mivel a tőmjánogató hollétéről nem tudunk bizonyosabb adatokat, magunkra is kell egy kicsit hagyatkozni. Egy dögölt polip is ezen a szinten búzölög, a hozzávaló szorvitor köponnyel.

Megint fel lehetünk pakolva cuccokkal, s a harmadik szint se volt még teljesen kész. Ugorjunk fel oda is. Keressük fel azt a termet, ahol a samuráj páncélja van, s ott lőtünk, hogy az egyik szimbólum törött. Tegyük csak bele a **METAL CRESCENT**-et, s így a páncélt óvó orótér eltűnik. A múzeum plekkotokat tegyük a helyükre. Van ehol szinten orótér védő a cuccokat, de mind-egyik helyen egy különös tábla van, egy-egy irányval feliratozva. Forduljunk abba az irányba (hátralelő, jobbra, balra), s csúszunk be oda úgy, hogy a megadott irányba nézzünk. Tegyük fel magunkra *Abhometh* szemét (mint nyekláncot), és a samuráj páncéljának is jó hasznát fogjuk venni, mert kiváló.

Most már elég tapasztalt lehetünk egy eféri-
 mandulashoz nosza varázsoljunk egy eféri-
 DIMENSIONAL DRIFT-et, vagy, leerezzünk
 egy portálra. Ha nincs szoridekben egy runa-
 ra alparazlász császár akkor vigyázzunk a
 zerülésre! Itt egy ideig máshalunk
 Imessze nem végtelen a hely nem kell
 megijedni hogy elveszünk! s ha egy ron-
 da Melchior lamad, dobjuk le az oklontól
 Itta ez nem megy akkor elég ha jól meg-
 gyanrozzuk! Közben kevesbe kellemes
 kétszajú idellenséget is zargatnak minket,
 de ne fragyjuk Irogy ók győzzenek. Előbb-
 utóbb egy oknyos gentleman is megerke-
 zik, aki mindenképpen beszélni akar ve-
 lünk! Segítsünk neki, adjunk energiát, mert
 mai nagyorr keskeny a szellemét it tartó
 ezüstszál! Haha! Na, erre gondoltunk! Ez
 elég durva volt! tudnillik az nem az etéri sí-
 kón! hanem az asztrális síkon van! Az em-
 ber csak oda utazik a szellemével úgy,
 hogy ezüstszálal rögzítse a testéhez ma-
 gát! Ez persze nem csak az AD&D-ben van
 így, „*Alkhatikus*” elfogadott „*tan*”. Am ez
 ne akadályozzon minket meg abban, hogy
 nem segíünk, mert cserebe kapunk egy
 krs brizafást, hogy *Bellegthor* te leírt győ-
 nr! Azonkívül egy új varázslatot (**WIND OF
 DESTRUCTION**); es egy kristályszerkezettel
 Jamellylet megtaláljuk a helyes utat az
 asztrális síkron!

Most ugorjunk vissza a házba (keressünk
 egy megfelelő kockát), s le a harmadik
 szintre (itt igen kellemes tapéta van, emberr
 bor, egy keves zsirreaggal a felsőbb reg-
 óból).
 Elemle csak az agyszívó szerűséget nyag-
 gálnak, de ha valaki úgy érzi, hogy nincs
 valami jó állapotban, a legjobb, ha felölti a
 mar említett alruhát. Keressük a gongot s
 gongunk egy nagyot. Most már az állalon

fovabtkmenetünk ment kinyitott. Beneszhe-
 tünk az egyesbe s meg teher nyomni azt a
 gongot is, de akkor már lenyleg nem árt
 valami kúrdó kódi. Nem árt, ha a katanát
 vagy más legyvert most lecserelejk egy
 M16-osra. igaz, hogy egy csomó va-
 razslonyt nem sebezhetünk meg ezzel, de
 a katanát is csak akkor jó llyennel, ha ben-
 ne van a számú szellem is. Mindenesetre
 most menjünk el a negyes helyre, s ismel
 ussuk le a gonosz *Melchior*, aki meg min-
 dig nem fulladt a frusztrációjába, hogy mi
 legyőztük! Innen a sokkal kellemetlenebb
 tengeri demonot fognak ránk vadászni,
 ahkben az a rossz, hogy ha lenyomjuk,
 nagyon is könnyen visszatérhet, tehát aki-
 nek keves a municiója vagy az MP-je, jobb
 ha megkeresi a lomjénegelőt! Fel lehet ven-
 ni a varázsvesszőt is, nehogy itt maradjon.
 Most csak fussunk el az oltárhoz, s ott lú-
 juk meg azt a régóta nálunk levő fuvalót.
 Hopp ez egy meteoridarb! Tegyük el szé-
 pen, es kerüljünk fel egészen az első pin-
 ceszting!

Egy olyan szobát keressünk, amr tele van
 koponyákkal, es pios szimben pompázik
 (15). Tegyük le valakrva a **VANITY
 MIRROR**-t! Egy krs igazgatás után a lony
 pont jó helyre esik, s egy szerkezet bűj-
 elő a lödből! Fogjuk most az frissen szer-
 zett meteoridarbát, rakjuk egy nek meg-
 felelő helyre (lyuk). Jaj, mr lörent! Egy bi-
 gyóva alakult! Persze azonnal kapjuk fel, s
 most ugorjunk megint át az éterbe, onnan
 pedig egy olyan helyre, ahol a fal lúcsa,
 narancssárga buborékokból áll. Ez az asz-
 trális sík.

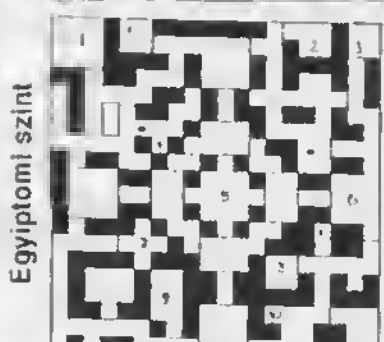
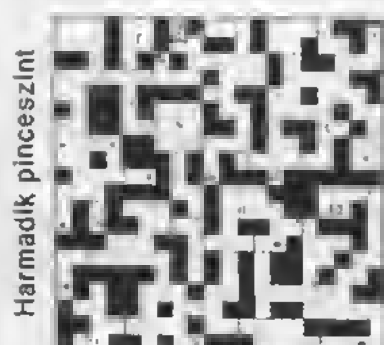
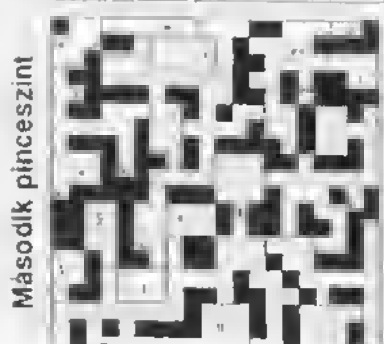
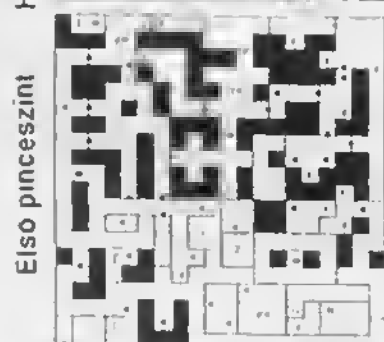
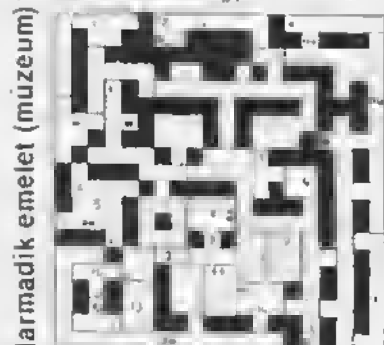
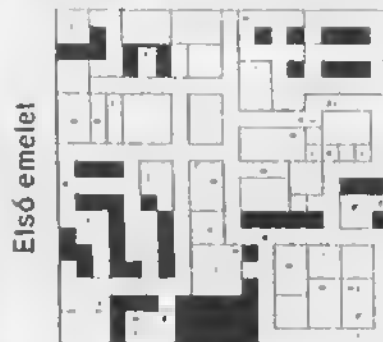
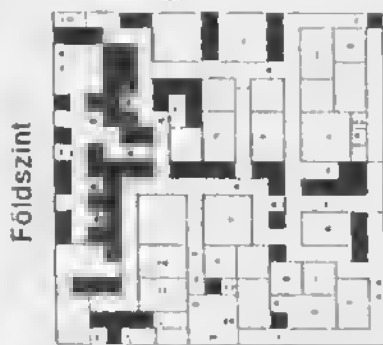
Ha alruhában vagyunk, a szervitorok nem
 fognak senki sem bántani, de azért a két
 teleport-kockáktól nagyon is óvakodjunk,

mert hamar visszavisznek a házba! Men-
 junk egészen az „*utolsó*”, s tegyük egyik
 kezünkbe a bigyót (**EYE OF AGLA**). Így lo-
 vabbmehetünk (nem állja el egy láthatatlan
 erő az utunkat). Most már nincs sok dol-
 gunk, mint baj nélkül eljutni az egyes hely-
 re, s ott felkészuini!
 Vigyázz, rajt! Cseréljük ki a lötenytartat
 (nagy csattano hangokai adva), húzzuk
 meg a nadragszíjunkat, igazítsuk meg a
 pancel csatáit, olajozzuk meg a rugószer-
 kezet, szedjük ki a pusztacsóból a bentra-
 gadt darazslészkét, tisztítsuk meg a lánclü-
 reszt a felesleges husdaraboktól, cseréljük
 ki a lánct, állítsuk be a nyeret, lazítsunk,
 bemelegíts es **LEPJ ELORE!**

Itt egy fura ligura jön! Koszontsuk a
 legmelegebb **WIND OF DESTRUCTION**-
 nel! majd még egy jó húszal eresszünk rá!
 Urtsuk ki az M16-oshoz való összes tárja-
 nkat, dobáljuk meg minden kesunkkal, do-
 bósillaggal, s ha már jobb nincs, akkor
 oklőzzük meg! Es ha meghalt volna, O
 (volt) *Bellegthor*, a főrossz! Nota! Ha megöl-
 jük, nem szétporlad, hanem úgy noz ki,
 mintha csak elűztük volna...

Ezután egy vidám jelenet, majd a program
 kixital egy előreutaló jelrattal
WINNER.INFO-t is kszített! Nem lehet ve-
 letlen! Tehát: — *Nem most hallottát roltam
 utoljára!* — s gonosz, verdagyasztó, igen
 eredeti es hiteles satani kacaj!
 Végül pár hasznos sor PC-seknek!
Borheles:
 148E - Max HP (2byte, előjeles)
 1490 - Jelenlegr HP (2byte, előjeles)
 1492 - Max MP (2byte, előjeles)
 1494 - Jelenlegr MP (2byte, előjeles)
 149C - XP

• HaPl





Gallo

Há emberek! Valaki elhagyta a... ja, az egy másik stuff. Szóval itt van a **Toyota CELTIC-a Rally**, toyota és rally nélkül, pontosabban loyott az **UBI Soft** nekünk egy jó kis stratégiát anno domini francudja hányban, de az biztos, hogy a Power Play magban úgy '91 vége felé lezsették. Mi meg majd most fogjuk (v)izekre szaggatni, mármint a joysticket, csak az a baj, hogy ez nem sutomáp, így mégiscsak a játék kerül terítékre.

A sztori (gy.k. story) a szokásos: **Celtica** (más idősikban **Celticia**) a béka, a nyugalom hazája. Pontosabban csak az volt egészen addig, amíg elő nem került, na mi, na vajon ki? Fokozódik a feszültség... szóval egy mágus, akinek a nevét **GOMED** ent **MORGOS**-nak olvasta mindenkik, aki elfelejtette, hogy éppen a tükörben látja a monitort. Szóval és tettel, **SOGROM the DEMOG** a Noé bárkáját kívülről körülvevő közeget akarta utánozni, amikor pár ezer szörnyével együtt előzönlötte a környező szigetvilágot. Namármost van egy jó fiú is környéken, akit **ESKELL**-nek hívnak, feltételezőleg azért, mert **ESZKELL** ahhoz, hogy megnyerjük a gamét. Ezzel az Eszkorékkal legünk mi varázslót alakítani, de ne lsdjon meg senki, semmi közünk nem lesz holmi tűzős paripához, ez csak a véletlen névazonosság, vagy talan nevrokonság műve. Célunk toyolától, tűzős paripától, és a hülyeségeinktől függetlenül az lesz, hogy megpróbáljuk megállítani a **SOGOROM**-ot, azügetről-szigetre.

A játék stratégiaikolandaclójellegű, tantsyvel átszöve, R típusú Politikai Gazdaságtannal (gy.k. RPG) tűszorozve. Elsőként azt kell eldöntenünk (a szók háttámlája mellett), hogy van-e számítógépünk. Ha nincs, tudunk ajánlani egy alig használt 4 éves Amigát, vagy egy jó órog 4 MHz-es XT-t, gondoljátok meg, ezt nem érdemes kihagyni! Ha ezen túltettük magunkat, azt kell magunkban megrágni, hogy megvan-e a játék? Ha nincs, akkor sok penzeként megvehetjük, erre is tudunk lippeket adni, de ez itt most nem a reklám helye. Szóval gép és játék együtt, és hol az egér? Ja, hogy elvitte a macska, nem baj, fossék gyorsan egyet beszerezni, arról becsukni, macskát kicsukni, majd a játék végén be lehet engedni Apropozt. Amigára van bővítőd, mi? Hogy nincs? És Te akarsz Keltikezni? Nem vagy normális. Gyorsan szerezn!

egyot! Huh, együtt a család Rövid töltőgetes és pár korty ellogyasztása után kiválaszthatjuk, hogy kikapcsoljuk-e a gépet, vagy lenyomjuk a **CTRL+Amiga+Amiga** (PC-n **CTRL+ALT+DEL**) billentyűket, esetleg akarunk játszani. A programba épített eme érdekes opcionális választás után még meg kell érdestenünk a játék nyelvét is, végül megjelenik a főmenüs, aki 6 esélyes totétippel ajánl a konyolgotó játékoknak. Bocsnát, játékosnak.

SAVE/LOAD — állásmentes/töltés

NEW GAME — új játék

SAVAGES — A szigeten különféle szörnyekkel találkozhatunk, amolyan a szentélyekből másznak elő. Ezek semlegesek, ám általában ők is minket támadnak meg először, viszont kitűnőek lapasztalatt pontjaink gyarapítására.

START — ?!

1 PLAYER — gép ellen játszunk; mi vagyunk az **ESZKELL**, a gép pedig a **SOGOROM**.

2 PLAYER — két játékos opció, mi vagyunk az **ESZKELL**, a barátunk egyben a **SOGORUNK** is.

Itt mondjuk át, hogy minden figuránál a sakkban is megszokott jellemzők állnak rendelkezésünkre, úgy mint **XP** (Xerox Paintjet), **HP** (Hewlett Packard), **VP** (Ventura Publisher) stb. Ezekre most itt terjedelm és a szerzői jogok híján nem létrünk ki.

Szóval ha nem lagyott le a prógi, 1 csomó mindent láthatunk, a könnyebb érthetőség kedvéért jöjjen a menkö, avagy mit is láthatunk a képernyőn.

— **ESZKELL** varázslatpentya

— **A SOGOROM** varázslatpentya

— (?) Az egységben a kétség mozgalm információ, avagy milyen fajtáuk, orósek satatáblái. Felül — mert eddig csak Jeküdt — láthatók emberkélnek, rájuk clickölve megnézhetjük ki a legbőnőbb. Lényegesebb tulajdonságok:

Max — max. / CU — aktuális

STR — oró, mekkorát tud csapni a karakter

DEX — ügyesség, hogy tudunk melléutni

CON — egészség, jó ha magas, akkor a HP-nt is magas lesz

ACTIONS — Ez lehet 1 vagy 2. Azt mutatja, hogy sok sör után hányat (itt nem a azó szoros értelmében) lud löpni 1 körben (harcban!) alatt. Ez jó mondat: vég volt?! Ha 1-gyel rendelkező pesi aktuális, akkor a csapat is csak 3-at léphet a nagytérképen (2-nel értelem-szerűen hatot), vagyis a sör hatott. Azt, hogy hány (hosszu-)lépés van hátra, a nagykott játéktár mellett a esizma alatt tudhatjuk meg.

MAGIC LEVEL — hány varázslatot ismer **STAMINA** (gy.k. HP) — avagy még hányszor fejlelhet le az ellenfél. Na nem egészen az, de azért élelertő.

EXPERIENCE (gy.k. XP) — tapasztalat-pontyaink száma. Ha ez nő, bizonyos értékek felett feljebb megyünk egy emelettel, vagyis szintet lépünk.

A karaktereket ld. később.

— **(Nagyító)** — Ezzel az opcióval tudunk telkészülni egy várható támadásra, rendezgethetjük sereinket, nyugodtan gyógyíthatunk, bírósági játékokat játszhatunk, vagyis idézhetünk, sakkozhatunk (gy.k. beállíthatjuk a figurákat) stb.

— **(Csizma)** — (h)egység mozgatása, de csak azért, mert a közmondás is arra utal: (h)egységben az erő. Ha egy olyan helyre akarunk lépni, ahol nem saját csapatok kolbászolnak, bejön a harcmozd. Jó tanács: inkább ne a cálpentol jöletjük ki, mert az biztos, hogy a prógi körbe fogja bombázni az egész térképet, csak azt az egy mezőt fogja érintetlenül hagyni. Bravó **UBI Soft**!

— **(Szétosztás)** jöli — A csapatot kettéválaszthatjuk (katonánként), vagy egyeSHIThejtük ókelméjüket. Ez a művelet aként tesz mint a Duna — 10 C-ban, úgy zajlik, hogy megjelenik a képernyő tetején a telépítés. A nyilból kiválasztjuk a közvetlen közelben levő egyik hatszöget, ahová a csapat másik, elválasztott részét küldjük. A képernyő alján megjelent ürea helyre pedig szépen átrokódhatjuk a kijelölt úrgéket és kész. (Ez kicsit bonyolult így, de a képernyőn — ha egyáltalán ül meg valaki a monitor előtt — majd mindenki ki fogja találni!)

— **(Vár ikon)** — Várat építhetünk, de sosem lesz kösz, mert mindig várat. 2000 varázslatponty. A varak birtoklása novatr VP-ink (Ventura Publisher) számal. Ha

- Már összejön vagy száz, szétverbatolt nyitkátunk.
- (Lemez ikon) — Visszatérhetünk a főmenühoz, azövegni vagy lódozni.
- (OK) A kör belejezése, ott ahol a CoV 15 címlapján abbahagytuk...
- Játék-tér. Jobbra, középen. A játék eredeti változatában Gém törnek hívták, de jött a rendszerváltás és átnevezték.
- Játék-tér#2. Mint az előző, de attól balra, és pár kilométerrel feljebből



A játéktér:
A képernyő bal oldalán az aktuális sziget képét látjuk. A pirosak a sógóromék (ellen-ség), míg a kékék a mi erőinket ESZKELL-éket (miféle keltéket, most ékat koll, vagy léket koll — En) jelentik. Alatta láthatjuk a varázspontokat, ez azért fontos, mivel a játékokban szereplő varázslatok pontba kerülnek a ha elfogynak, akkor nyista mézszik. A másik oldalon a sziget egy kinagyított része látható, az a hely, ahol éppen tartózkodnak csapataink.
A sziget hűtszögökből álló részekre van osztva. Ezeket lehet mocsár, hegy, mező, erdőség, a farúletoken való átkelés mindig mozgáspontba kerül. A mozgáspontokat a játéktér jobb szélső részében láthatjuk. Természetesen egy hogyan való átkelés jóval többbe kerül, mint egy mazón lórtánól. Minden lórtón, minden egyes csapatnak 6 mozgáspontja van.
A bal click kijelöl valamit, a jobbal az alap-pinterhez kerülünk vissza. A baloldali térképen ahova clickelünk, az kerül a nagyított játéktér középpontjába. Egy időtlen, közönséges csillagos mező az időzőhely, a te-hér korona a vár. Ezeket birtokolva nőhet a mézszikpontyaink száma. A már említett semleges amborkék nem kék, hanem barna. A térkép alatt található egy kapcsológépi is, mely segítségével — ráclickelve — ki/bekapcsolhatjuk a csapatok kijelzését. Lejjebb pedig két teremtmény vigyoreg azt jeltöve, hogy éppen ki lép.

A KARAKTEREK
A játékokban résztvevő karakterek szépen megrajzoltak, bár láttam már jobbat is. A figurák tulajdonságai általában átláthatóak, így maximum hogy osztályba lehetne sorolni őket, most nézzük az erejük szerint:
KATONA (SOLDAT): Haragszik a kalona, mert elazik az ómaga, így hát O a leggyengébb, de jól alkalmazható például gyengébb kébar szörnyek ellen. Sok tapasztalati pontot gyűjtve egész jó harcosok. (—20 MP)
GOBLIN: Majdnem ugyanaz, mint a kalona, de neki több ereje, valamivel nagyobb energiája van. Az előzővel együtt arra jók, hogy egy váral, vagy időzőhelyet birtokoljunk +MP miatt, agyábként meg lagyengítésre alkalmasak. (—20 MP)
LORD: A katonától csak jóval több energiája és oraja különbözteti meg. Egyébként nem túl rossz, de egy ork ellan gyakrabban veszít. (—40 MP)
ORK (DROUE): Elég jó harcos, időnként fővarázslókat is képes megizzasztani. Ol a LOR-dal igaz, hogy gyengék HP-ileg, de ügyesek, szóval egy 99 HP-s már durvold fickónak számít! (—40 MP)
VARÁZSLÓ/ BOSZORKÁNYMESTER (MAGICIAN/ SORCERER): Önmaguk-

ban nem erősek, de ha elég tapasztalati pontot kapcsolnak össze akkor egyszintűek lehetnek a főmágussal is. Szóval egy emeleten megvárhatják a világot (Mind a kettő). Gyengék, de 1 XP-ént fejlődnek. (—60 MP)
TROLL/KÜKLOPSZ (TROLL/CYCLOPE): Hogy mit lopsz? Ez a két teremtmény teljesen megagyezik, kemény fickók, de lassúak. Egyszóval lahangolón bennük. 1 ACTION pont, bēna állatok. (—80 MP)
ANOYAL (ANGEL): Roger Moora már nagyon klassz harcos, erős és jó sok energiája van (illetve volt fiatalon). Az angyal már tud varázsolni is, rögtön az elején 8 varázslattal rendelkezik. Csapalban szinte legyőzhetően. (—100 MP)
CSDNTVAZ (SKELETON): Leosatt a csontváza és széttrótt a csontváza. Alkottul kemény fiúk, ráadásul nem lehet vampirizálni őket, mivel ez a varázslat az ő esetében fordítva sül el! Ez utóbbi kettő karakter sajnos lassan fejlődik. (—100 MP)
SARKÁNY (DRAGON): Nagyon erős, felettébb hatásos, mikor megkínál valakit egy lángcsóvával. (Jó, ez tisztára olyan, mint 1.0, amikor látja, hogy egy szál elgit tesz az azamba — En) (—300 MP)
HIDRA: A sarkánynál valamivel erősebb, de gyakorlatilag ugyanazek a tulajdonságuk vannak. Mindkettő penge harcos, durva jölem. (—300 MP)
ARKANGYAL/ DEMON (ARCHANGEL/ DEMON): „Crime de la crime”, bamborórok, ha várat építünk alóg egy arkangyal/démont hagyni a kapuban és bizgás a vádalam. 1 ACTION pont! —6 x 10²³ XP-ént fejlődik (—500 MP)
Somlágas karakterek:
KOBOLD: pusztá közel, fél üveg sórral is albanunk vele
WOLFEN: szintén zónész, de pöttyat erősebb
MINOTAUR: malák disznó, 1 ACTION pont, hujujujujuj, aok HP-vel, az már kevésbé hujujujujuj.
SNAKE: francos egy tickó, 15 varázslatból jó ha 3 hat rá...
A háborgó szörnyek közül egyedül az őri-asklygó említésre méltó. Előnyös, ha keresztezzük a sündisznóval, mert akkor kb. 15-20 máter drótkerítéshez juthatunk, és bekeríthetjük az allamélet, tehát OAME OVER. Ez a lény nagyon nehéz ellenfél, rá is tettük a gépet a márlegra, 2 maximum 3 harapással akárkit letörli, totézi ezt, hogy ha esetleg mégis kinyírnánk, akkor gyakran meghal a karakterünk a kigyóharapás miatt, egyetlen ellenszer, ha ide-oda telepálgtatunk és lódozzuk fireball-lal vagy paralizáljuk (most jut eszembe van egy 2 hetes — a szírvány színben játszó — extra paralizarem. Igaz, az csak prizmában látszik, normál körülmények között inkább zöldsé jelleget ölt. Arájanlatokat a CoV címere körök — En)
Huh! Egy jó kis plety után boslanyog a harcmező (mint már említettük volt, Amiga 512K-n irány kv-l főzni). Egy karakterre való első clickkel a tulajdonságait kapjuk meg, egy másodikkal pedig már ki is jelölhetjük a cátt. Ha éppen ellenség került fonykodásunk karesztűzéba, akkor most nagy csih-puhinak nézünk előbe. Alul látható egy grafikon ahol a mérkőző felek HP-jel márkóznak meg egymással, és a sors írája, mindig a győztes fog győztesként kikerülni a mérkőzésből. Ha a karakter éppen varázsló, és újabb clicket nyomatunk feléje, akkor talúl megjelölni a varázslat-ablek. Ekkor elsőként a varázslatot, majd másodikként a cátt kell kijelölnünk. A varázslat neve, valamint „ára” alul látható az üzenetsorban.
A VARÁZSLATOK
Varázsolni úgy kell, hogy megfogjuk a bombadző dzsekkat az ujjak hatyén és ony

hón két irányba húzni kezdjük. Biztos, hogy a varázs helyén fog szétjőnni. Eközben persze a ligurára 2x ráclickelünk.
FIREBALL: A joggyakrabban használt támadó varázslat, biztos hogy megögyeszer abba a bába nem fognak elhívni bannunkat. Csak gyengébb, illetve vampirizált ellenfelek eseteiben érdemes használni. Ez a tűzlabda szintől függően so-bez. Ha nem sikerülne, ugrik 1 HP-nk.
WEAKNESS: Az ellenfél gyengítése majdnem ugyanaz, mint a fireball, annyi a különbség, hogy ezt nem a Deep Purple adta ki 1971-ban.
CLUMSINESS: Mint az előző kettő. A cátpont STR-ja csökken.
INEXPERIENCE: Ezt varázstudók ellen érdemes használni, mivel tudásukat a minimálisra viszli le. Jelszó: nem oda buta!
VICIOUSNESS: Ez egy nagyon kellemes kis varázslat, az ellenfél mérgezése. A mi edősikunkban CoV-nak is hívják. Egy bája van, hogy hosszú ideig tart a letelvási ideje (már emnézést, de hogy jön ide az ön különbségátú onthoni kis fűrdökádám? — En).
CONTAGION: Fertőzés. Az egyik fertőzött a másiknak adja a botogsógot. Ezt hívják nálunk rózsaszín csekknek. Ha egy ilyen botogsóggal csatázunk, mi is elkapjuk a bajt! A cátpont HP-je csökken 1-ig, majd ezt a mellette állónak is átadja.
INVISIBILITY: Láthatatlanság — ez volnók én. Sajnos a karakterrel ez után lépni sem tudunk, de legalább nem látadják.
CARE: Gyógyítás — ez meg a posta hátul. Max. 99 HP. Fontos! Saját magunkat nem lehet! Ha már nagyon gyengék vagyunk, gyógyítsunk lel egy saját karaktert és vampirizáljunk, majd gyógyítsuk lel megint.
AMNESY: Az egyik legdrágább varázslat, de felettébb hatásos, az áldozat mindenit elfelejt. A cátpont a harc idejére nem tud varázsolni.
VAMPIRISATION: Jópota, főleg ellenünk. A karakter HP-ja a varázslóé lesz. Hatá-sára a kiszomolt áldozat minden energi-ájó hozzáánk vándorol, s utána elég egy fireball... persze ha bomból.
PARALYSIS: Fródt nem, csak bēnit, mög-hezzé az ellentel, akl ezek után még harcolni és telepórtálni sem tud.
TELEPORTATION: Ez teljesen egyórtolmú, főleg ha hetek óta nem volt takarítás. Ha a kör zöld, magunkat, ha piros, mást is telepórtálhatunk.
TRANSFORMATION: A fignek az ura (gy.k. figura) átalakítása valami másikká. Nem feltétlenül lesz erősebb mivel jócskán lügg a tapasztalati pontoktól és az erejétől. Jó vicc mondjuk SOLDAT-ból HYDRA-t csinálni, azonban ez csak harc idejére előnyös...
INCANTATION: Egy újabb lény megidézése hadseregünkbe. Az idézéshez alá kell írunk a létvévényes lapockát, s persze egy szentélyben vagy várbán kell tartózkodnunk a pentagramma mellett (ez a nagyterképen oszlopokkal körülvett csillag). A csillag mellett álló istenek előz-ban szépen begarjednek, és villámokkal szórnak mindenfelé Arra is vigyázni kell, hogy ne legyen 8-nál több saját karakter a képernyőn, és ne álljon senki a csillag-sen sem. Minden figura bizonyos számú varázslatpontba kerül.
DETECTION: A láthatatlanná vált ellenfelet láthatóvá teszi, vagy ezt láthatatlanná-tatjuk. Ez rák gástalán.
DIVIDE FIRE: Hatására az ellenséges her-da minden tagja ba sorra bolec-sap egy villám. Nagyon látványos! Csak azt nem tudom honnan szerzek ennyi átkészletet?
LIGHTNING: Villámcsapás csak egy ellen-félre. Persze, hogy tölre megy, ha bolec-sapott a villám. Általában bárki kinyír!
FATAL FIRE: Az áldozat felrobbantása te-kintet nélkül minden tulajdonságára! Vagyis akció közben csukjuk be a szemünket

HINTEK (valamit)

Elég nehéz bármit is lenni, mivel mindenki úgy játszik, ahogy akar

- Az első 5-8 pályát simán meg lehet csinálni minden nehézség nélkül.
- Érdekes módon a gép a lóvarázslót leggyakrabban egyedül hagyja és nem is várban, ahol nincs varázslási lehetőség, hanem valamelyik szentélybe. Itt szorcsos esetben már egy erősebb ligura és/vagy egy varázsló is tudja győzni.
- A program taktikája hamar kiismerhető. Mindig a lóvarázslókat próbálja lámadni, nem ritka, hogy egy körben 3-4-szer is. Ezért fontos, hogy mindig legyen tartalékba 200-500 varázspontunk a védekezésre. Ha pedig a mi egyik csapatunk közelít az ellenfél lóvarázslójához, akkor a gép azt próbálja minél előbb kilíteni.
- Később a pályák egyre nehezebbek lesznek itt már taktikázni kell és a gyors győzelem sem biztos. Jó módszer, ha először is a lóvarázslót bevesszük egy várba az allenségtől minél távolabb és baállítunk egy erős védekező csapatot. A lóvarázslót vagy lagmagasabb szintű varázslót a várban rakjuk a jobb oldalra, így alkalmanként ő is be tud segíteni. A vár kapujába állítsunk be két erős ligurát (hydra, arkangyal) úgy, hogy őket megkerülve ne lehessen bejutni a lóvarázslóhoz. Ez azért kell, mert a program, ha teheti, a lóvarázslót lámadja és ha láthatatlan allentől is van, akkor az lazán basurran a várba és kilnyirja a varázslót, míg mi a löbbel ellenséggel vagyunk elfoglalva. (Természetesen, ha a lóvarázsló meghal, akkor lehet a pályát újra kezdeni, vagy visszatéríteni az előző játékállást). A vár elő a bal első mozgókra 3-4-6 magüst állítsunk, ezek kapják a lúzárség szarepét. (Angyal vagy más varázsolni tudót inkább támadásra érdemes bevenni, mert ezek ritkábban találják lellbe az allentelst.)
- Ha jön az ellenség, akkor a magusok az elől állókat tűzladákkal megszóráják. Szerencsés esetben, ha a magusok már elég magas szintűek (néha előfordul, hogy némelyik 50-55-ig is vitte), akkor az ellenség nem tud eljutni még a vár kapujáig sem. (A sárkányok sem bírják 2-3 tűzladánál tovább.)
- A szigetekon mindig próbáljuk meg elfoglalni a várakat (és persze helyünket az Attila... áldadásán), a szentélyeket nem érdemes elfoglalni, mivel a „semleges” szörnyek innen jönnek és ha elfoglaljuk a helyet, az a tapasztalati pont forrás megszűnik.
- Ha nagyobb seregünk gyűll össze, akkor érdemes megosztani azt, az ilyen seregbe mindig jó rakni egy varázspecit vagy Roger Moore-t, így azok is összekaparnak egy kis ludást (laltáva, ha nögyógyászok).
- A gép mindig elfoglal egy várat vagy szentélyt, és elkezd „albirkozódni” magát egy ráadás szörnyről, ezek után már alig nehéz elkapni a SOGOROM frakciót.
- Szorult helyzetbe kerülve menjünk a helyekre (ott védezhetünk), mivel az itt kilőró vihar néha megtizedeli az ellenség sorait, ám osztonként minket sem kímél. Használjuk inkább a 2 player üzemmódot...
- Ha valami nem hal (pl. 7), mondjuk a vampirizáció, az rajtuk log csatlanni! Tipikus példa a SNAKE: ragályt nyomtatva rá, mi kapjuk +1 Figyelme! A SKELETON-ra nem hal a vampirizálás! Na vajon miért nem?
- Az időzőhelyeken 3 szinttel magasabb varázslatokra nyílik lehetőségünk.
- A várakban érdemes már a kapuban lebonítani az allentelket, ezután jöhet a galamblovószól Izégadajó!

- VÁRAT TÁMADVA NEM LEHET VARÁZSOLNI! Célszerű: LORD + HYDRA összeállítás.
- Egy harcba két mágus jól támogatja 1mást. Az egyik legyengíti a szorcsótlon áldozatot, a másik pedig félékzik kilnyirhatja, és óvó az XP! Erre érdemes MAGICIEN/SORCIER-t alkalmazni.
- Csatában jól jön a vampirizáció + FIREBALL párosítás.
- Ha sok az MP, és az ellentől, akkor legcélszerűbb telepörtálgalni, bár ez valószínűleg világos.
- Ha úgy látjuk, hogy annyi a körnek, és már csak másodpercek kérdése, hogy mikor nyíltan ki a varázsló, akkor játsszuk el a kamu idézést, jóval távol egy időzőhelytől. Ha szorcsótlon van, megússzuk, de ez fordul elő ritkábban!
- A semlegesek olyan hülyék, hogy mindenkit lámadnak! Jól lehet lajlódni, ha az időzőhelyekről/ro kúba löpögetünk, ezek ugyanis újralermelődnék az ilyen helyeken. Mielősség igen hülyék, elég ha csak a mozgásokat magnózzuk.
- A tűzladán és a vampirozáson kívül más varázslatokra nem érdemes pontot pazarolni, inkább a várak és a csapatok fejlesztésére érdemes fordítani azt. Két módszere is van a végső győzelem kivívására a helyzetünktől függően. Első a gyors stratégia: Ez az eljárás alkalmazható, ha rossz pozícióból indultunk pl.: (nincs egy várunk sem). Meneküljünk és gyűjtsük a pontot (körönként 100). Amikor megvan a 2000, akkor építsünk egy várat és álljunk be védekezni az alóbb említett módszer alapján. Ha jól csináljuk az ellentől alóbb-utóbb kifutad (pl.: egy sárkány „alóállítás” költsége) 300 pont, ha mi 3 tűzladával (3x5) lenyomjuk, akkor a különbség 285 pont, majdnem három vár hozama egy körön belül! Ha tisztul a lelap és van már/még 2000 pontunk, akkor rakjunk ki a várba két magüst (akik akkorra már jól kiképződtek) és sétál-gassunk az ellentől lóvarázslója felé amíg lehet. Mikor már veszélyes a terop, építsünk a két magusnál egy várat, idézzünk meg valuk még pár magüst és álljunk be védekezni. A gép minden arajával azon lesz, hogy elfoglalja az új várunkat. Ne hagyjuk, és eközben a hátrahagyunkba szabadon tevékenykedh-tünk és az új várba is kapunk 100 pontot körönként. Legközelebb, ha tiszta a levegő, innét az új várba lojünk előre egy következő kis csapatot és építsünk meg közlebb egy várat. Ezt mindaddig lehet folytatni, amíg közvetlenül meg nem tudjuk lámadni az ellenség lóvarázslóját. Mindkettő stratégiát ki lehet bővíteni azzal a taktikával, hogy megpróbáljuk elszedni az ellenségtől a várakat (a szentélyeket is lehet, de ezt megvédeni sokkal nehezebb (itt lud az allentől is varázsolni). Így neki csökken, nekünk nő a pontunk és mégsem kell építenünk.
- Kerüljük a „nyílt terepen” való összecsapásokat. Ha mégis alkerülhetetlen, és ha van a csapatba több varázsló, ekkor mi lámadjunk, mert így az alsó körben kihasználhatjuk a varázslatok adta lehetőségét (teleport). Fontos, hogy lgyekez-zünk egy körön belül kilíteni az ellentől verázsolni ludó ligurát, mert ha mi nem tesszük ezt, akkor majd az allentől mag-tesszük és elegandó varázspont esetén egy varázsló akár 4-5 sárkányt is ki lud nyír-ni (Vampir-tűzladá-teleport). Ha hidrák és kúklópszok vannak a csapatban, akkor ezeket gyógyítsuk lel 99-re és állítsuk a jobb oldali oszlopba sorba őket. Ha az ellentől megtámad, ekkor is mi ütünk először és leggyakrabban nem tudja kihezenálni a varázslatok lehetőségét. (A gép ezt a taktikát alkalmazza) Itt sok ellentől ellen végső esetben célszerű alkalmazni a „sok kisvillám” va-

- rázslatot. Ez az összes ellentőlre hat és elég hatásos csak 150 pont.
- Mindig mi támadjunk, ha lehetjük, mert így nagyobb találatokat lehet bevinni (Előfordult már, hogy két sárkányt is le lehetett nyomni egy(!) lóreddel. (Igaz, hogy tűzladával előtte meg kellett dolgozni őket egy kicsit.)
- A varázslatokról csak annyit, hogy a varázslatok ugyanúgy hatnak az ellenségre, mint saját liguráinkra, tehát saját figuráit is ki lehet „lőni” vagy meg lehet gyógyítani az ellentel!
- Néha valami miatt a fővarázslónk is „megbetegszik”, és minden kör után, ha loglalkoztunk vele (kinagyítás vagy harc, csapatosztás nem) rohamosan csökken az életaraja. Csak folyamatos gyógyítással lehet életben tartani. Talán a proggy így akarja jelezni, hogy egy-egy pályán túl sokáig tart. (Oregszik a lóvarázsló?) Ilyenkor gyorsan lörökedjünk a győzelmet kívívni a pályán (szigetekon).
- Ha hogyan harcolunk, előfordul, hogy lecsap pár villám. Ha az allentől túlérben van, akkor várjunk egy kicsit, hálha lecsapok a figuráiból párat. Természetesen a mi csapatunk is kaphat abból az égl áldásból, így ha jobbak vagyunk, lgyakezzünk győzni minél előbb.
- Ha alszúrunk valamely varázslatunkat (pl.: várban vagy szentélyben idézés után nem rakjuk al a csillagról az idézett ligurát és „rövidézzük” a következőt, vagy nyolcnál többet akarunk idézni), akkor elsőátodik az ég, és ha nem lépünk ki gyorsan (OK), akkor néha lecsap pár villám és loikatt a környéken heverészó hullák közül párat, vagy az összeset. Ez igen kellemetlen, skeletorok lesznek belőlük és elkezdődnek mindenféle jópólaságok! varázsolgolni a liguráinkra. Lanyomni nehéz őket, mert előfordulhat a hulla-skeleton-hulla-skeleton... lör-lorgás, ráadásul akik a skeletonok mög-ólnak, azoknak a hulláját is otháláthtja egy villám, és azokból is skeleton lesz. Mindennek a tetőjére néha a gép alvoszi a varázslási lehetőségünket is, ami még tetézi a dolgot. (80%, hogy elvesztjük a várat és vele a lóvarázslót is, ha benne volt)



A program nagyon kellemesre sikerült, főként, hogy az Ámige egyfolytában az ölemben volt. Az a legjobb benne, hogy van hangulata, ami sok más játékról nem mondható el. Az egyszerű kezelhetőség és gyorsaság, valamint a 2 player játék gyakorlatilag magánhatatlanná teszi. A grafikai megoldásra sem lehet panasz, és a különböző digitalizált hangok is jól illeszkedtek az ön környékálásaimhoz. Összességében jó volt, hogy felKELTA legenda, egy igazán pompás művel ismákedhottunk meg. Mondjuk azért az tűzadás, hogy művel, inkább mivel, vagy inkább mivel, hat hogy-hogy mivel, a betétszámlálónyvvel. Vagy nem azt hagyta el már megini valaki? Nem? Akkor miért olvastad végig ezt a leírást?

Ja, a végére maradt pár thanx, Barónyi Balázs, Stáner Balázs, valamint a Drapyaoh részére Bp.-re, valamint Szilágyi Szilárdnak Szigetvárra bakúldón híngeiken

• CoVboy

Might and Magic® ELEMENTALS X-LEEN

Nos előkeztünk M&M IV pályatutasunk harmadik, egyben utolsó részéhez Van orom? Ha van, ha nincs, ezzel még nem záru le a téma, mert legközelebb az V részbe vágunk bele. Ha minden igaz, azt két részben legyűjjük, így még az idén pontot tehetünk a sorozat végére ha csak **New World**-ék nem gondolják meg közben magukat

Nos, hol is hagytuk abba? Mindegy, ha valakinek nem jut eszébe, majd szépen fellapozza a CoV 36-ot.

- No legyünk lenézők más humanoid fajokkal sem, segítsünk *Glomnak*, a gnom királynak, aki a közeli kuklásokba nehezettel, mivel azok igen gyakran súlyos testi sértest követtek el kedvenc jegesmedvé ellen. Ehhez fel kell gyűjtanunk a táborukat
- Ugyanígy segítségie kér minket a tünde lópap is, aki a Tündék Szent Könyvét hiányolja (**Holy Book of Elvenkind**) Eide mes segíteni rajta
- *Halon*, a Hatékonyak is szüksége van segítségunkra. Régebben *Rivercity* városában állt, de ott mindig is túl sok ember zavaigatta, úgyhogy ide költözött, a hó- és jégsvatag közepébe, ahol a leg-nagyobb baj az, hogy nincs időmérő eszköz (de könnyű vele orolni — **CoVboy**). Ezért szeretne egy vizórát csinálni, de a jég meg van fagyva, s ahhoz, hogy megolvassza, egy kis órákké forró lávakavicsra lenne szüksége, az viszont nagyon messze van. Ezt kell elhozni nekik.
- *Kai Wu* régóta elt békésen (nocsak, még hazai helyszín is bekerült a játékba? **CoVboy**), egyetértésben, ologodott, megértésben, egyedül a kis pagodájában mignem egy nap jött egy lakás számla, s kiderült, hogy sajnos épp kifogyott a pagoda-fenntartásra tartott perselyből a pénz (ez a hátiánya, ha valaki egy eldugott, zűzmáiás, életveszélyes, elérhetetlen helyen akar a turizmusból megélni, ahol mellesleg semmi szivmengető vagy vörtegyasztó latvánnyal nem szolgálhat), szóval ki is kapcsolhat szép sorban a telefont, a gázt, a villanyt, a bojlerit. Mire észbekapott, mai jötték is az adósodók. Szépen kilakoltatták, de a Szeizotesek Önszégőző Munkastanácsa biztosított számára egy még eldugottabb és még unalmasabb otót a hegyek köze. Am cserébe dolgoznia is kellett, növényeket termeszténie, ami aztán tényleg felhaborítónak tartott. Ha odamegyünk hozzá meg is ker minket, hogy in-

sunk ki minden nindzsát a környékről (gyi akar minket átvenni, mert ezek csak békés adósodók, de hát honnan is tudhatná egy jámbor játékos, hogy az adósodók kísértetiesen hasonlítanak a nindzsákra, csak éppen két színű a ruhájuk) Ha viszont mégis megtennék neki a szívességet, s a volt hazába is behatolnánk, akkor cserébe telepafol mintet a megtörtölt kajával.

- *Ligona*, egy szerencsétlen hulla elvesztette valahol a koponyáját, és most addig nem nyugodhat, amíg azt vissza nem hozza neki valaki.
- Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy sellő, úgy hívták, hogy *Mirabeth*. Gyönyörűen csillagott a tarka, főleg ha vízes volt, s ezt meg is nyelgte pár rossz lélek, át is változtatták ronda nővé. Viszont bosszút szomjazik, s ezért a mesének itt még nincs vége. A bosszút mi segíthetünk neki betölteni, ha az egész **ANCIENT TEMPLE OF YAK**-ot kiittatjuk, mint ezt máit írtuk vala. Nem egy kellemes hely, a bent lévő ládákat csak igen magas erővel lehet kinyitni, azontkivül nem mondható kellemesnek az itt-ott megjelenő yak-fics sem, a földcsúrló nem is beszélve, aki mellesleg halált hozó dolgokat köpköd össze-vissza. Minden-essetie tegyük magunkra pár **PROTECTION FROM ELEMENTALS**-t, főleg elektronyosság és tűz ellen igen nagy haszna lesz a **TELEPORT** varázslatnak, ha nem akartok esetleg kapcsolódni próbálgatni, s így sokkal gyorsabb is. Itt van pár **MEGACREOIT**, vegyük fel mindet, mert nagy szükség lesz rá **Newcastle** telepítéséhez. Ha visszavisszút a nőnek amit akai, cserébe még novot a szemelyiségünk szépségén is (nekünk is szépen csillagolni fog a tarkunk)
- *Orotin* a csontsípát hagyta el valahol, és anélkül most a két varázslat-tanításra szant szobá nem mutszik. **Pitchfork Creek**-ben van, egy csontváznál. Ezt a kuldötést csak alacsonyabb szinten eide mes megcsinálni, amikor meg nincs **CURE DISEASE**-unk — *Thickbert* mindössze a környéken lévő jégtróllok halálát kívánja, ahhoz hogy elégedett legyen, el kell pusztítani a ballangjukat

A **SIDE-QUEST**-ekből egyelőre annyi elég is. Tehát a CoV-ban ott tartuk le ezt a témát, hogy a városok OK, a **CRUSAOER** cím megvan és **Newcastle** tornjait máit megvotlunk a hozzatarozó földdel

Három lazisa van az építkezésnek, mind-egyikhez kell 5-5 megacredit, azaz összesen tizenöt. Az összehordasukhoz látogassuk meg az **ANCIENT TEMPLE OF YAK**-ot (a kulcsot a sellő adja), ott van 8 darab. Ha ez megvan, menjünk el a **Bufflock** várba, és lizessük ki az első adagnyt. A várat megtekinthetjük, de az építkezés még szinté sehol sem tart. A vái ügyeit kezelő ember viszont ad egy követ, a **STONE OF 1000 TERRORS**-t, amit az építkezésen találtak. Ezzel be lehet menni a **TOMB OF A THOUSAND TERRORS** nevű lukba. Elegendő ciki egy hely, legalább agyszeti szűtségünk lesz a **TELEPORT** varázslatra. Van benne **GHOUL**, **TOMB TERROR** és más csomógék, kinzoeszközök, Vigyazzunk az italoikia, mert noha színük szeint ugyan-úgy adnak valamilyen tulajdonságnak pluszt, mint a töpe bányákban ellogyasztott szines lotyik, ezek egy kissé megvisolok a toikostódó idegeit (**INSANE** lesz). Ha túl sokszor iszik ilyet, vagy nem kúraljuk időn belül (ezt csak városi templomokban, vagy **OIVINE INTERVENTION**-nel lehet gyógyítani), akkor elbucsuzhatunk kedves csapat-társunktól. Itt 7 darab megacredit van, szóval máit nem is lesz szűkség a **GOLEM DUNGEON**-beliekre. Amikor máit megvan két fazis, az építető almondja, hogy jo lenne egy bétón is a váihoz, de ahhoz engedély is kéne, amit csak a király tanácsodától lehet beszerezni. Ez az a fickó, aki nagyon sürget minket azzal, hogy mentjük ki *Crodot* a gonosz varázsló-báró karmai közül. Ha elhozzuk neki *Crodot*, akkor meg is adja az engedélyt, de azért ahhoz meg egy kicsit ajánlott várni, mert hamar kúihoghól minket **LORO XEEN**, ha a 18. szint előtt próbálkozunk a vízi dinoszauruszokkal

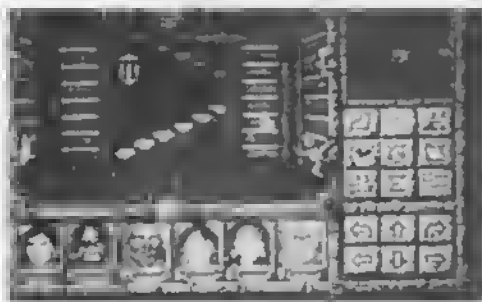
Itkább addig is nezegessük meg a váiunkat, Van benne pár csodálatos szobai, azzal a feliattal, hogy a „*A Nagy Hősök Emléki kőre*”, meg pár másik olyasmi felirattal, hogy „*Ja*”, meg „*ba*”, meg „*ra*”. Az épületen belül van egy házi fagyveikovács, egy trening-terem (ez vihet fel 20-ig), hazi szentély, kajarakái (20 napra tölt fel ingyen) és egy szoba, tele fejedelmi ággyakkal. Viszont pár ágynál itt is van felirat, pontosabban az, hogy „*ro*” meg „*ry*”. Tehát *Jabomitory*. Ez lesz a pince kódszáva, ezzel lehet oda lejutni, ha máit felápitették. Még előny, hogy évi 50.000 aranyat is hoz a könyhára.

Most nézzünk itkább valami szintugrást segítő dolog után. Csináljuk meg az összes **SIDE-QUEST**-et. Ha megvan *Ano*-tól a belépő a szlinxbe, akkor látogassuk meg azt is.

Három részio van osztva. A tesiben kezdünk (**BOOY**), ahol irtsuk ki a jonépet, mindehléle kógólemot meg pár múmiát. A fajhez kell lejutnunk, de ahhoz először ki kéne valahogy okoskodni a szlinx nevét. Az utalásokat hieroglifákban vannak, ezen a szinten csak azt mondját el, hogy 5 beléből áll, am ezektől a betűkről is megtudhatunk valami konkrétabbat, ha lemegyünk a palapzatba (a bortonreszt). Igen gyermeleg logikával is hamar rájön mindenki, hogy ez a nev **GOLUX**, de nem muszáj elsielni a dolgot, mert mas érdekességet is találhatunk. A sok gemen kívül ott van például az a 3 trón. Az utalkodo pár tronjait csak hagyjuk szépen békén, de a „*Tolvajok Hercege*” feliratu tronja ültessük rá tolvajunkat, aki kap egy halom XP-t, azontkivül a Tolvajok Hercege címet. Mindenki laulhet erre, de ha nem tolvaj, akkor csak sebződik egy szepet. Aztán itt vannak még a szaitkafágok, amiket ugyan **ULTIMATE** erővel sem lehet kinyitni, ha nincs ilyetva, de azért meg kellett említeni. A lejben is van 5 trón, legondassá teszi a toipeket, gnómokat, tündéket, embereket, s a (fél)otkókat. Ezeken kívül egy halom pénzt megtárolhatunk embeireink, ha az alagsorban és a lejben lévő könyvetek tanulmányozzák, mert így

ingyen megismerhetik a 'STARBURST', 'DIVINE INTERVENTION', 'ITEM TO GOLD' és a 'TELEPORT' varázslatokat.

Következzék a **CAVE OF ILLUSION** Ajánlott legalább 3000 gem és min 50-60-as a/d. Annyi a dolog, hogy le kell menni a legaljára, 300 gemért megvenni a kulcsot a **TOWER OF HIGH MAGIC**-ba, majd keresni egy dugót. Pontosan nem tudjuk, de olyan **MONUMENTAL** erő a minimum, amivel kijön, de nem kell megijedni, a koponyák gemmel fizetése után tuningolnak pár tulajdonságot is. Az egész barlang el van árasztva vízzel és vizsgálatokkal, úgy, hogy meglegeően ajánlott a **SWIMMER** lépés, és ha pihenésre is szükség lenne, akkor egy **LLOYD'S BEACON** legalább, mert vízen aludni azért nem olyan kényelmes, tudniillik megfázik az emberi veséje, és azt még egy **OIVINE INTERVENTION** se gyógyítja meg, nemhogy a templombeli emberekké. Odafele sok kis emberapító helyet is lehet látni, ahol lándzsákat lődöznek le a plafonból, ez tényleg csak egy látvány, mert semmit nem sebez, de ha már a dugó ki van húzva, és a víz is lefolyt, akkor ezek is valódi sebeket fognak okozni. Amúgy van itt még pár lezárt lyuk tell kincsekkel, amit csak akkor lehet kinyitni, ha már lement a vízszint.



Ekkor beenged bennünket az az összefüggő képű esuklyás lico is a Főmágia Tornyába Itt éppen *Raustin* ismerősünk *Caramon* testvérével baktat fel a lépéseken, hogy kiállja a próbát. Mészárofluk gyorsan le őket, amíg nem késő, és szegény *Takhisis* valami komolyabb gondba kerülne. Teli lesz **SORCERER**-ekkel, akik szép nagyokat ütnek le rólunk, azonkívül gyors **FLYING FEET**-ekkel is Itt a kulcsot kell megszereznünk *Darzog* tornyához, de érdemes megtanulni a **PRESTIOIGATION** skillt is a varázslóknak, mert ezzel több SP-t kapnak szintlépéseik. Van itt még egy ingyenes **PRISMATIC LIGHTS** is. A felhős részen a gombtan kívül sommi érdekos nincs.

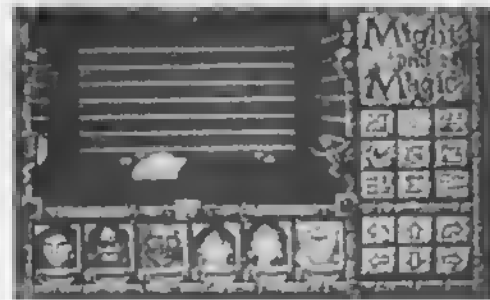
Könyvékezzük meg az idáig veszélyesnek minősített Földközi-tenger *Xeen* változatát. Ahhoz, hogy befeljük mehosáink, használjuk a **WATER WALKING**-ot, mert az **ETHEREALIZE**-t máj lorradalmaskították az ilyen ügyekben, tehát nem olég a határterületet átlepni, a további haladásához is szükség lesz arra a 30-30 SP-hoz, amit ez kíván. Van két szókóút is, de inkább látogassuk meg azt a kis halászkunyhót. Ott a figura megfői minket, hogy látsuk ki a vízből a szörnyeket, cserébe majd ad egy kis nieglapetést. Ugysem tehetünk mást, pusztítsuk el mindot, de előtte mindenképpen rakjunk fel egy kis védolmet hideg ellen, mert akkor hamar otthagylhatjuk a fogunkat. Ha megvan, látogassunk el hozzá megint, s orio ad egy **EMERALD NUNCHAKU**-t. Hoppa, az nem sommi. Ha egy halász is tud máj ilyeneket adni, akkor itt nem lehet baj a közbiztonsággal. A játékban ez az egyik legjobb fogvyoi a **XEEN SLAYER** nevű artifact-on és az egy datab obszidiánkalapácson kívül. Ha persze nem vesszük figyelembe, hogy a *Oragon Slayer* ezüst-lándzsa (felroertések elkerülése végett az angolul **SPEAR** nem **(ORAGON)LANCE**)

azért a **ORAGON CAVE**-ben sokkal többet ér mint bármely másik Na, ha az OK, akkor lussunk be a kapun, félrelökve az ismét előcsörtető irottóképű *Cerberaszt*. Odabent nagyon vigyázzunk a kis zöld bigyókra a padlón, mert az első szinten elszívja az összes SP-t, a második szinttől meg teleportál az első szinti SP-szívó mezőre. *Darzog* másolatok ugrándoznak nekünk unos-untalan, akik nem csak a tűzzel, de egyéb energias rondaságokkal is szívesen játszadoznak. A második szinttől a folytatás egy kicsit problémásabb, de egy gyűszűnyi logikával és teleporttal könnyen megoldható. Ne hagyjuk ott a kincseket se. A harmadik szinten egy nagyon gyanus faliszőnyeg hívja fel magára a figyelmet. Clickeljünk rá bálián, s ekkor egy még gyönyűsebb gombot led fel. Azt is lenyomva kinyílik a fal, és szabad az út az igazi *Darzog* szobájába. Gyűrjűk le, majd keressük meg azt a lácsos ketecet Szabadítsuk ki a benne lévő ürgét, s ki más lehetne az, mint *Crodo!* Hősies tettünkért gratulál egy szép nagyot, majd még nagyobb öröm fog minket élni, ha megvárjuk, hogy mit kapunk: 1 000 000 XP-t! Pár szintlépésie biztosan elegendő. Ha már *Crodo* kiszabadult, menjünk fel a felhős részre, menjünk át *Xeen* birodalmába, ott van pái sátor, amiben kihívhat minket különböző játékokra (**UGHT**, **SPEED**, **ENOURANCE** és **ACCURACY**), s ha mindenhöl nyerünk (többször is lehet próbálkozni), akkor látogassuk meg a felhős északi részen lévő sátrat, ahol belépőjegyet kapunk *Xeen* palotájába. De azért annyira még ne slessünk, mivel *Xeen* csak egy hard sebz, amit úgy hívnak, hogy **XEEN SLAYER** (találó neve van). Szóval most vissza a **ROYAL ADVISOR**-hoz, kérjük el az engedélyt, adjuk oda a maradék megacrediteket (tobbie nem is lesz szükség), majd ugorjunk le a börtönünkbe, a **LABORATORY** jelszót használva. Ott sok érdekes **POTION** mellett (fele káros, a másik fele **DIVINE INTERVENTION**-t csinál, azaz **POTION OF THE GODS!**) sok érdekes talat is betörhetünk, s a terem közepén találhatjuk a **XEEN SLAYER**-t. Ha ez is megvan, akkor is inkább csináljuk meg még a **DRAGON CAVE**-t vagy nézzünk be a **GOLEM DUNGEON**-ba, csak azért, hogy a végén magasabb legyen a pontszám. A **GOLEM DUNGEON** fel van osztva három részre, la, kő és vasgölemekkel, de hogy hogyan is kéne eljutni a 4. a gyémántgölemekkel teli helyre, arra sajnos nem jöttünk rá. Azaz teleportál oda is el lehet jutni, s ha megöltünk minden gyémántgölemet (csak kb 10 db van), ami nem valószínű, akkor odaerkezhetünk egy szobrocskához, aki mindenkinek adja a 'MASTER OF GOLEMS' plocsit és egy szintet. Azért nagyon vigyázzunk ezekkel a gyémántgölemekkel, mert 1000 HP-jük van, és néhány csapással elaltathatjuk az embereinket, nem is beszélve arról, ha ketten vannak. A legjobb, ha először egy pappal **MASS OISTORTION** lövünk rá, a közbelső haitcosokkal lehetőleg csaptodjuk (pl **HAMMER** vs **GOLEMS**-szel), s a végén a varázslónk befejezi az egészet egy **IMPLOSION**-nal).



Ennél is nehezebb a **DRAGON CAVE**, ide 19-20. szinten gyeyünk csak Minden el-

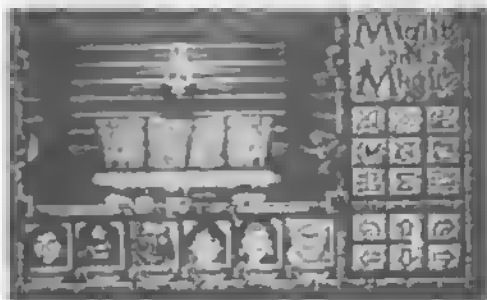
ágazásban egy kis undító ural taláhatunk, amely mindig klsziv 2000 aranyat és 20 gemet, mint adott a sarkányoknak. Több terem is van felosztva, mindegyikben van több-kövesebb sarkány, tűz és hideg is. A hideg veszélyesebb ugyan mint a tűz, de azért a másik so kutyá. A túlélés természetesen csak **PROTECTION FROM ELEMENTALS (FIRE/COLD)** segítségével valószínű. Akkor kell nagyon szívni a logunkat, ha egyszerre két hidegsarkánnyal akadunk össze, mert az kemény dolog **SOSE ENGEDJÜNK NEKIK TERET A LEHELLET HASZNALATÁRAI!** Mindig teleportáljunk közvetlenül elé, s igencsak ajánlott az a sebesség, ahol mi utunk először, **FIRE DRAGON**-okra elegendő egy pár **DRAGON SLAYER** és **EMERALD NUNCHAKU** csapás, de a **COLD DRAGON**-nál nem art alkalomadtán bevetni egy **IMPLOSION**-t sem. A **DRAGON SLEEP**-pol ne is próbálkozzunk, csak nagyon ritka esetekben jött be ezeknél a lenevadatnál. A legnehezebb a *Sarkánykirály*, s ő az egész játékban is a top monstei, 2000 HP-val, valamilyen fajta mágia ellenállással, szóval ne is próbálkozzunk **IMPLOSION**-okkal. Sajnos a **PROTECTION FROM ELEMENTALS** sem segít, mert eneiglatámadásai vannak. Pár újratöltés után lehet, hogy sikerül. A **DRAGON CAVE**-ben van még négy ketetnyi *Sarkánytan*, mindegyikhez egye nagyobb és nagyobb intelligencia kell. Mind-egyk egy-egy hullófajtaról ad ismeretet, azonkívül 500 000 XP-t. Mindenki elolvashatja és megkapja rá az XP-t, akinek megvan a hozzávaló esze. Kigyó, gyík, göte és sarkányról szól. Van egy ide abszolút nem illő, amihez minimum **ULTIMATE** (azaz 250!) intelligencia kell, az Adózás Művészete. Roppant izgalmas tudomány lehet, már csak azon tündökönk, hogy most melyik művészet magasabbrendű, az adózásé vagy az adóztatásé, ugyanis az angol **TAXATION** szó mindkettőt jelent, de valójában azért nem mindegy. Mivel ekkora intelligenciát "döcsületes" úton nem lehet összeszedni, nem tudjuk, hogyan is képzelhető ezt a program írói. Ha atiras nélkül csináljuk, akkor max a 3 ketetig juthatunk el (talán addig se).



Most máj minden fész, csak *Lord Xeen* maga nem. Menjünk gyorsan vissza lódt a varbe és vegyünk nagy levegőt, majd lépünk be a kapun. A vár órel nem valami kemény fiúk máj ilyen szinten, de nagyon nehez megcsapni őket, mert 50-es az AC-jük. Szeienszóit csak 100 HP-jük van, úgyhogy egy **LIGHTNING BOLT** vagy **FIRE BALL** is megteszi a magáét pár ellen. Ahhoz, hogy feljuthassunk a második szintre baj nélkül, máskáljuk inkább korbe a placcot, kapcsoljuk ki a **POISON**, **ELECTRICITY**, **FIRE**, **COLO GENERATOR**-t (a **COLD** és a **POISON** ezen a szinten van, a másik kettőhöz pedig fel kell menni a déli résziől induló "lépcsőházban"). Ha ez megvan, meli-ünk a középső épületben is felfelé. A negyedik szintre erő kapcsoljuk ki az órcsínáló masinát (**GUARO MAKING MACHINE**), s készlhetünk a **FINAL OEFAT**-ra.

Először *Lord Xeen* kedvencet, a nagyianótt, savat koplódo sarkányt kell kirtanunk, aki az egyszerűség kedvéért nevezzük el Jó

nasnak (típusos sárkánynev), mivel meg többször előjön a neve a leírás folyamán. Szóval Jónás megölése után (na ezért volt szükség a névre) Xeen bácsi repked felénk, de elég furcsán néz ki, mert egy felhőn úszóróg a kollomas kis jogarjával, ami ha oltalát valakit, az ERADICATED lesz. Csak a XEEN SLAYER tudja megölni. Nagy szoracsa, hogy nincs sok HP-je. Puff, legyűrtük. Jó, mi az a tükör ott? Az van ráírva, hogy a Hatodik Tükör. Ezt kereste Burlock király! Amint hozzáérnénk, az összetörik, és mi megnézhetjük az end-sequencot. Itt is felkészít minket Burlock király, hogy a Dark Side-ot meg köno láto- gatni. Meglopetés, hogy a játékot ekkor krméntr, és lehet Innen folytatni (perszo LORD XEEN nélkül).



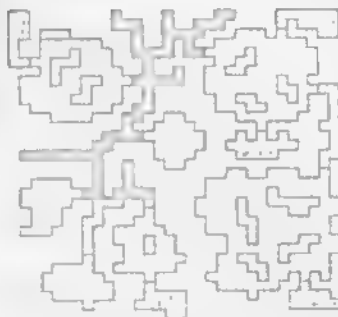
Sajnos a tükör nem hoztuk vissza a király- nek, és emiatt az ígért grólságot so kaphat- tuk meg, de vigasztaljon a képe annak a fi- gurának, aki akkor jelent meg, mielőtt Xeen vára összeomlott. Roppant sisak volt a fe- jén, és így szólt: „Logyóztad a tábornoka- mat, Lord Xeen t, s vele együtt füstbe men- tek Xeen leigázásának tervet is, de a Sötét Oldal mindig is az enyém marad! Hahaha- hahaha!” Gyöngébbek kedvéért Xeen- nek hívják Lord Xeen-t és az egész földet is.

Koordináták:

A1	11,05	Ario, a tanonc
	08,08	Basenjr vára
A2	06,13	Saul, ő ad Prayermaster skill-t (jó drágon)
	11,09	Dólr szintx (nem lehet bemenni)
A3	10,00	Glom, a gnóm király
	15,12	Kai-Wu
	15,06	Kai-Wu pagodaja és a két adoszedők
	04,06	Winterkill
A4	10,08	Küklopsz szállás (Glom azt akarja elpusztítani)
B1	12,08	Északi szintx
B2	01,10	Nyár druida
	12,04	Warzone bejarat
B3	11,00	Oarkstone torony
	09,06	Halon, a Hatékony
	06,03	Thrickberd, aki a trollok halálát kívánja
B4	02,15	Illúzió barlangja (CAVE OF ILLUSION)
	11,09	GOLEM DUNGEON
	14,13	A Tündök Szent Könyve (azt keresi Tito, az elf pap)
	02,07	Itt a trollok barlangja
C1	15,11	SCARAB OF IMAGING (Carlawna ezt keresi)
C2	09,15	Asp
	01,08	Barbár táborhely (elpusztítani)
	15,09	Ősz druida
	10,06	Carlawna, kereseti a SCARAB OF IMAGING-ot
	08,11	Falagar, a Varázsló. Nekí kell a PIEZOELECTRICITY kristály
	05,00	Ogre barlang (Nystor kapitány bizott meg a szétszedésével)
C3	14,05	Danult a tündérkirály keresi a varázsvesszőjét

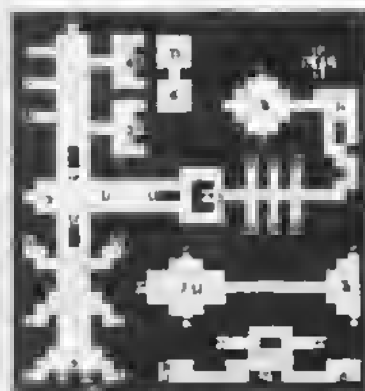
C4	06,06	Tomb of a 1000 terrors
	06,15	Főmágia Tornya (Tower of High Magic)
	01,11	Evil Ranger tábor
D1	10,05	Dragon Tower (nem lehet bemenni)
D2	08,02	Castle Burlock
	18,02	Joe, a Kereskedő (Merchant skill)
D3	10,12	Nystor kapitány, akit zavar az ogra barlang
	04,14	Darzog Tornya
O4	02,01	Ligona koponyája
	12,03	Mirabeth, a Salló-Akinok Olyan-Szépen-Csillog-A-Farka
	08,14	A tündérke-király hrányzó vesszeje
E1	14,12	Dragon Cave
	15,02	Vulkán-barlang (ezen belül van a 3. szinten Shangri-La)
E2	07,11	Órökké Forró Láve (elvinni Halonnak)
E3	11,12	Oslo, a Spot Secret Doors képességet árulja
	03,14	Tavas druida
F3	10,13	Vertigo

DRAGON CAVE



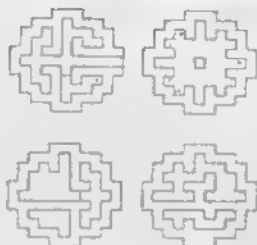
27,00	Dragon Loro Vol#2
27,01	Art of Taxation
31,31	Dragon Loro Vol#3
22,16	Dragon Loro Vol#4

GOLEM DUNGEON



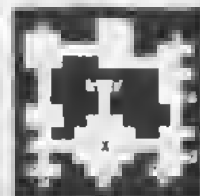
13,01	Master of Golems címet kapjuk
-------	-------------------------------

DARZOG'S TOWER

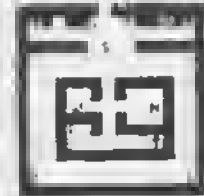


4. szint	
07,06	Crodo

NEWCASTLE - DUNGEON



Newcastle Dungeon



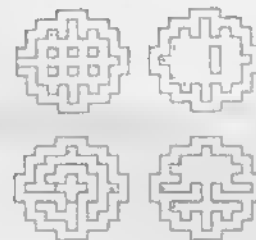
Newcastle Level 1



Newcastle Level 2

07,04	Xeen Slayer
-------	-------------

TOWER OF HIGH MAGIC



1. szint	
05,11	Elektromosság ellen +10
09,11	Hideg ellen
05,05	Tűz ellen
2. szint	
05,11	Méreg ellen
04,11	Hideg ellen
04,06	Villany ellen
05,05	Tűz ellen
3. szint	
10,10	Méreg ellen
04,10	Méreg ellen
10,06	Mágia ellen
04,06	Energia ellen
4. szint	
07,07	Prismatic Lights ingyen
06,06	Prostrdigation
07,12	SKELTON KEY TO DARZOG'S TOWER

CAVE OF ILLUSION



Level 1



Level 2



Level 3



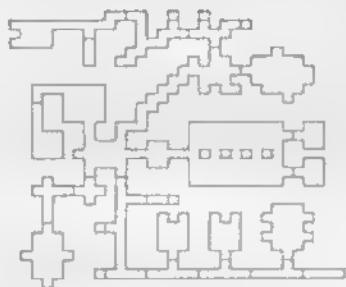
Level 4

4. szint	
14,13	Ougo

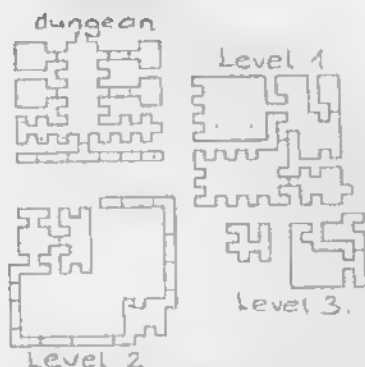
ANCIENT TEMPLE OF YAK

02,17	Ottár (5000 XP olpusztításért)
27,25	Ottár
25,07	Ottár
02,06	Ottár

30.25 ELIXIR OF RESTORATION
(ez kell a sellőnek)
25.26 Yak pocsoja (belehatunk,
ha beleiszunk)
19.08 Yak pocsoja (+5 END, de
DRUNKEN lesz)
14.08 Yak pocsoja (+5 PER, de
DISEASED lesz)
30.03 Hypnotize Ingyen
02.28 YAK MASTER (főrossz)
27.22
27.09
18.09
20.09
27.28 Mind megacredit

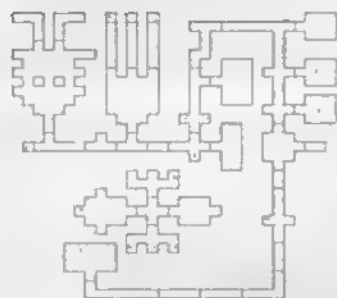


CASTLE BASENJI

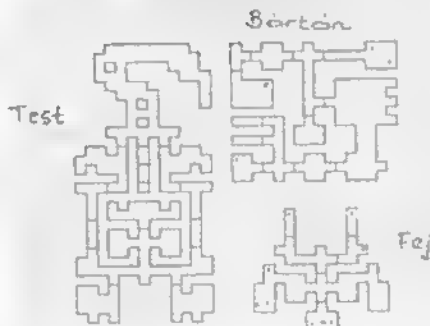


Password: THERE WOLF
(a kiszabadított rab mondja el)
3. szint
03.09 Scroll of Insight

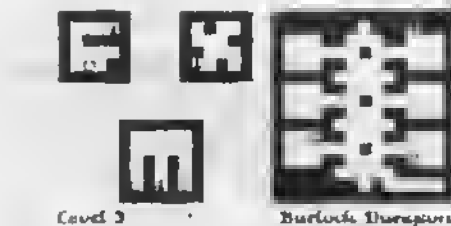
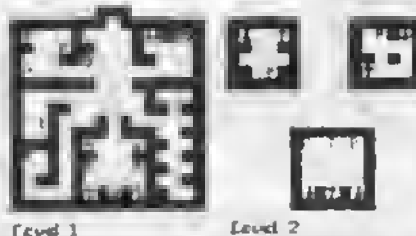
TOMB OF A 1000 TERRORS



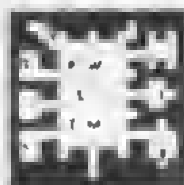
NORTHERN SPHINX



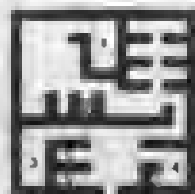
CASTLE BURLOCK



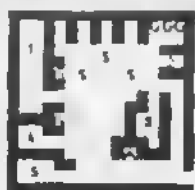
SHANGRI — LA



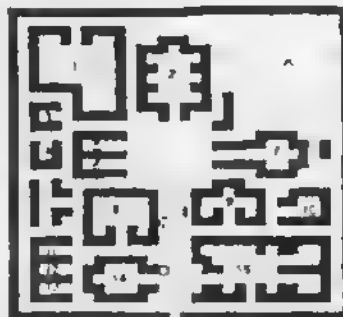
ASP



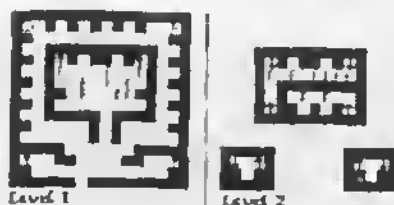
NIGHTSHADOW



VERTIGO



XEEN'S CASTLE



Pár szörnyecske:
(ezek jutottak eszünkbe)

Név	HP	AC	Spec.
DRAGON KING	2000	45	Csak az, hogy energiával támad
TOMB TERROR	150	15	Atak
ACID DRAGON	220	25	Lehellet
DARZOG CLONE	30	12	Sokszor támad, villanyosat, sokat sebez
GARGOYLE	70	18	Benit
STONE GOLEM	200	18	—
GNOME VAMP.	80	18	SP elszívás
EVIL ARCHER	75	22	Sokszor támad (5), elektromosan
YAK LICH	80	20	Eszméletlenül tesz
MUMMY	60	15	Betegség
SNOW BEAST	75	25	—
OGRE	90	17	Sokszor sebez kőveket (nyílakat) hajigál
KILLER SPRITE	25	12	Atak
WEREWOLF	100	20	Betegség
EVIL RANGER	100	20	Méreg
SWAMP THING	130	23	Rangert és druidát szorot útni
STINGERS	50	15	Gyengit
NINJA	65	25	Gyors és sokszor üt (4)
FLYING FEET	40	14	Elaltat (szag miatt?)
GIANT SCORP.	100	14	Méreg
BAT QUEEN	50	19	Gyengit

Végül a megváltozott/új varázslatokról:
BEAST MASTER. Ezt még az elején nem tudtuk mire jó, de Shangri-la-ban megtanultuk, hogy ezzel egy adag állatot nyugtathatunk meg.
HYPNOTIZE: Ez ugyanaz, mint lentebb, de nem állatokra.
WALK ON WATER. Végre rájöttünk, hogy mivel lehet a sötét vízeken haladni. Ha a LEVITATE-tel nem is, de a WALK ON WATER-rel igen.
DRAGON SLEEP: Ugyanazt a hatást csinázza, mint a SLEEP, csak itt ez sárkányokra (ha sikerülne is néha...)
GOLEM STOPPER. Egy adag HP-t (max 100-at) leszed egy gölömről.
SHARP METAL. Egy gyenge krs támadás. Kettő HP-t szed le az ellentélről színlentként.

Befajezésül annyit, hogy a sebesség néha ugyan egy kicsit idegölő, de attól eltekintve örült jó program, pompás animációkkal, szuper hanggal és kiváló grafikával. Esetleg azért az end-sequence-ben jobban megcsinálhatták volna a kastély összeomlását, de akkor is, ilyen jó az ötödik rész is, aki nem hiszi, 1 hónap múlva megtudhatja a CoV 38-ban...



CoV 37/28

Zenék rippelése (C64)

Most foglalkozunk egy kicsit a különféle introkban/demókban, esetleg néhány játékprogramban lévő zenék „kicsorásával”, illetve a zeneszerkesztővel készített csörömpök saját programban való felhasználásával. A rippelést egy *Ricci* nevű uramból kuldte, de ennyi az össz amit tudunk róla. Akkor vágjunk bele.

Tudunk kell, hogy az utóbbi 3 évben készült játékok zoménét a zenéket valamilyen ismert zeneszerkesztővel, illetve saját, a készítő cég által házi használatra fejlesztett, de kr nem adott szerkesztővel készítették. Az introk/demok világában szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) *Future Composer*-rel készített zenéket használnak, mivel itt pontos a memóriahasználat.

Mr most főleg az effele zenék kilopásával foglalkozunk.

Szóval a zenék introkban általában \$1000-nél, esetleg \$1800-on, illetve \$2000-en kezdődnek, a játékprogramokban viszont akárhol. A zenéket úgy lehet felismerni, hogy általában 2 vagy 3 JMP utasítás van egymás után (ha több, akkor az már nem *FuCo* zene, pl az *Amica Paint* ugróablázatára pillantva ne mondja nekem senki, hogy „Ni, de sok zeneje van ennek”, pl
 ,1000 JMP x -int
 ,1003 JMP y -play, vagy stop
 ,1006 JMP z -stop, vagy IRQ rutin

Ha 3 JMP van, akkor általában a 3. a play, de ez neha változhat (játékony emberl kezé által). Ha 2 ugras van, akkor ugye nem nagy a választék.

Tehát a kicsoráshoz szemeljünk ki egy introt vagy demot, aminek tetszik a zenéje, indítsuk el, majd mikor mennek a sorolok, szól a zene, rázkodik a képernyő, lustalog a gép... szóval RESET, majd lépünk be egy monitorba (Cartridge a legjobb, mert az biztos nem írja felül a kicsorandó zenét.) Először tehát keressük meg a zenét, a lent ismertetett módon. Ha meg van, keressük meg a végét. Ehhez már nem sok instrukciót tudok adni, leginkább „szemre” lehet megtalálni. Ez nem vicc, pl AR 7 monitorjába ha 1000-től kezdődik a zene, írjuk be: 1 1000 (RETURN), majd 1* (RETURN). Ekkor a memória képernyőkódok formájában listázódik. A zenének akkor van vége, ha sok-sok-sok (de lehet, hogy annál egy kicsit kevesebb) 00-byte (megjelenítve azt hi-

szemre? kukac) van egymás után, s utána egy kerak címen meg program kezdődik (sok-sok összevissza-mindenféle byte). Akkor keressük meg azt a címet, ahol kezdődik a sok-sok 00, (ezt már jobb M-mel), s írjuk fel. Ez lesz (mellesleg) a zene végcíme. Ez a végcímkeresési módszer többnyire csak introkban, demókban használható, (kb 90%-ban jó), de ha a játékban megtaláltuk a zenét, akkor már onnan is ki lehet szurni a végét, csak egy kicsit nehezebb.

Most megvan tehát a zenénk. Először mentjük kr, mielőtt kísérletezgetünk vele (S 'zone' 08, kezdőcím, végcím).

Ha megvan, kapcsoljuk ki a gépet, majd vissza, s töltsük be a zenét, ezután lépünk újra monitorba. Döpeljük be a most következő kis programcskát:

```
033C SEI
033D LDA #37F
033F STA $DC0D
0342 LDA #300
0344 STA $DC0E
0347 LDA #381
0349 STA $D01A
034C LDA #331
034E STA $D012
0351 LDA #367
0353 STA $0314
0356 LDA #303
0358 STA $0315
035B LDA #500
035D JSR $1000
0360 LDA #31B
0362 STA $D011
0365 CLI
0366 RTS
0367 INC $D019
036A JSR $1003
036D JMP $EA31
```

A 036A-ra lehet, hogy \$1006-ot kell írni, ha 3 JMP-s a zene. Nos, ha ezt a rutint BASIC-ból futtatjuk SYS 828-cal, fel kellene hangoznia a zenének. Ha ez nem történik meg, akkor valami bibi van. Ez lehet pl, az előbb említett JMP cím, de sok más rs. Ha szól a zene, mrden ok, a későbbiekben is fel tudjuk használni. Néhány szó a rutinnról: Ez a pár soros program a normál IRQ-t árteszti raster IRQ-ra (CoV Évk. '91), majd magára állítja az interrupt vektort (0351-035B), s visszatér a BASIC-be. Ezt követően minden képernyőfrissítésnél egyszer a mi

programunkra (0367-036D) adódik a vezérlés. Itt a lényeg a JSR \$1003 (v. 1006), ami lejátszja a zene aktuális hangját a 3 csatornán.

(Nos ezzel a dolognak vége is. Hozzátenném, hogy a *FuCo 4.0*-nak van egy kevéske által ismert funkciója. Egyszerre 3 zenét lehet vele szerkeszteni. Nem úgy kell érteni, hogy 3 zene egyszerre szól, hanem mi adhatjuk meg, hogy melyik szóljon. Ekkor jöttem rá, mikor a *Shadow Warriors*-ből szedtem ki a zenét, s meglepődve láttam, hogy nem pacarolták össze, így betölthető a *FuCo*-ba (ami nem mondható el az introkból kiszedett zenékre, mivel azokat minél kisebb helyre nyomorgatják össze a *FuCo*-val (Main menüben 'F2' — packon). Nos, mikor betöltöttem a zenét, nagyot néztem ám, mikor megláttam, hogy a 4. byte-on vége van a zenének, aztán kezdődik egy másik. Tehát a 'SHIFT'-nél attól tüggőn, hogy mit nyomunk mellé (1,2,3) a lehetséges 3 zene közül az egyiket hallhatjuk. A szerkesztősnél az első vége után (FF, vagy FE byte-érték) közvetlenül kezdjük a következő zenét. Nem baj, ha a 3 Track-ban különböző helyen kezdődnek, a *FuCo* megkeresi őket. (Hallgassuk csak meg a *Shadow Warriors*-ből kiszedett zene (1800-on kezdődött) 3 effektjét. A 2. az introzene, a másik kettő kis melódia. Nos azt a lejátszóknak a 035B-n lévő LDA után itt érték változtatásával mi is elérhetjük. Mármint azt, hogy melyik melódiát játszunk le, itt adhatjuk meg. (00-az első, 01-második...)

Találkoztam már olyan játékkal is, amely introzenéje a *SOUND MONITOR*-ral íródott (pl. *LORDS of DOOM*). Ezt (itt a 'MUSIC' nevű file-l) simán be lehet tölteni a *SM*-ba, illetve futtatni SYS 49152-vel (Az összes többi *SM*-ral szerkesztett file-t is. Azt hiszem, a *RM*-ral készíttettek is, de lehet, hogy azokat valami 9000 utáni címmel. Bár a legújabbat, az 5.3-at még nem láttam.) A *SOUND TRACKER* file-okat C200 utan valahol kell indítani (SEI-vel kezdődő értelmes program). Ezek mrnd beépített rutint tartalmaznak, amellyel bekapcsolódnak a megszakításba. (Az első kettő normál IRQ-t használ, a ST rastert, ha jól emlékszem.)

(Akkor ennyit a zenék felhasználásáról, -DoT)

• RICSI

SZÍNKEVERÉS (C64)

Ez a rutin nem túl bonyolult, tulajdonképpen a színkeverést demonstrálja úgy, hogy a háttér színét szép fokozatosan vörösből a sárgán át, zöldbe, majd kékbe viszi át. Nem csak a gép által használt 16 színt használja, hanem ezeket keveri. Elméletileg a 16 alapszínből 120 színt lehet kikeverni, de ez gyakorlatilag jóval kevesebb, mert pl. két teljesen ellentétes színt (piros és zöld) képtelenség összekeverni úgy, hogy valami értelmes szín jöjjön ki. Tehát egymáshoz közeli színeket érdemes keverni. A keverés technikája a következő: a képernyőn a pontokat a lehető legsűrűbben sakkáblaszerűen kell elrendezni. A háttérszín és a pontok színét pedig változtathatjuk. A sakkáblaszerű elrendezést MULTICOLOR képernyőn nem nyerő megvalósítani, mert a 160 x 200-as felbontás nem elegendő a keveréshez, ezért vagy HIRES képernyőn 320 x 200-at használunk, vagy van egy egyszerűbb megoldás: ha be sem kapcsoljuk a grafikus képernyőt, hanem szerkesztünk egy 8x8-as sakkáblakaraktert és teleírjuk vele a VIDEO RAM-ot. Ezután a színram-ot és a háttérszínét kell változtatni. Lássuk a modvét:

```
1E00 LDA #13
      STA $D018
      LDA #00
      LDX #00
```

```
STA $0400,X
STA $0500,X
STA $0600,X
STA $0700,X
INX
BNE 1E09
LDY #00
LDA $9000,Y
STA $D021
LDA $9001,Y
LDX #00
STA $D800,X
STA $D900,X
STA $DA00,X
STA $DB00,X
INX
BNE 1E25
JSR $2000
INX
INX
CPY #1C
BNE 1E1A
LDY #18
LDA $9000,Y
STA $D021
LDA $9001,Y
LDX #00
STA $D800,X
STA $D900,X
STA $DA00,X
STA $DB00,X
```

```
INX
BNE 1E4A
JSR $2000
DEY
DEY
CPY #00
BNE 1E3F
JMP $1E18
2000 STY $9FFF
      LDY #20
      LDX #01
      DEX
      BNE 2007
      DEY
      BNE 2007
      LDY $9FFF
      RTS
9000 02 02 08 02
      0A 08 07 08
      07 0A 07 07
      0D 07 0D 0D
      0D 03 03 03
      03 0E 03 06
      0E 06 06 00
0800 55 AA 55 AA
      55 AA 55 AA
```

Az 1E00-tól induló rész a főprogram. A 2000-en kezdődő rész a várakozó rutin, 9000-től tettük el a színeket, végül 0800-an található a sakkáblakarakter.

• Fabián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

ELSŐSEGÉLY



a sebességet 1 rozenra, és kezdjük el gyárakat építeni. Amikor kb. 30-35 millió negatíván állunk, a gép a pénzt pozitívnak veszi (elkezd a gyárlétesítés közben fogyni a pénz). Allítsuk vissza a sebességre, és vásároljuk fel a saját, és a konkurencia részvényeit is (ha van). Az év végi elszámolás után már Prime Miniszter vagy President-ként mehetünk nyugdíjba.

HANCU master Vác cityből (vagy -ról?) sem szeretne kimaradni a műsorból ezúttal két játékhoz küld kódokat:
SARAKON szintkódok: a 15 szintre;
BUSTERS a 30-ra; **MADNESS**,
SUPER CARS szintkódok: **HARVEY**, **ELLA** és **FONOLE**.

XCB Dabrecenből a C64-eseknek szorolne kedvezni ötleteivel.

FISH: Nekem Elite toros van és az én példányom nem találja az eltérképét, tehát a Jagged Warpnál érdemes graphic off! Valamint addig nem lehet kiszállni a luggból (E) míg get note nem történik.

SIM CITY (C64): A kimentett állásban nem szabad a filenak olyan nevet adni, amiben szám van, mert nem hajlandó visszatölteni.

BARDS TALE III: Az egyik Conjurer varázslat nem WOFL, hanem VOHL.
JET SIMULATOR: Az 'R' billentyű betárolja a célkört (+4).

HEXENKÜCHE: A Cov 18 30-31 oldalán rossz volt a leírás (nyomdahibás). Természetesen őrzitek meg a leírást, igaz? Leköszölhetnétek újra, mert nem tudok rajta végigmenni (hát akkor tudd le a földre és ballag át rajta — CoVboy).

OOOMOARK & REVENGE: A RESTORE billentyű lenyomása parancsok.

SOUL CRYSTAL: Egy kérdés. Az ilyen és ehhez hasonló (rossz torosú) játékoknál ha nem közltek le a kódokat, logiaibb azt mondhatnátok meg, honnan lehet megszerezni a gyors verziót. (Ha egy kicsit visszanezel a rovat elejére, akkor ez már nem kérdés — OoT).

SUPREMACY: Már a 2 fokozatban is van vedtetben légkörgyánts. Ezenkívül úgy vettem észre, hogy a nukleáris hajtóművet csak csalahajókra lehet felszerelni (C64). Nem szeretném, ha a lajtak miatt kukacoskodónak lennétek, de hátha jól jönnek valakinek ezek a dolgok, nem?

Az Amigas **SHADOW OANCER**-ben pause után írjuk be: 'OIVE ME INFINITY', majd 'return' után örök cirodret kapunk.

Hakszer Igor Szlovákiából jó messzire tud dobni, ugyanis „megdob minket” egy adag tippal **AMIGA-ra**.

SCOOBY AND SCRAPPY OOO. Kezdjük el játszani, és haljunk meg (Na, ez la jól kezdődik — CoVboy). Amikor megjelennék a lókép, írjuk be: **STIG THE RAT 2**.

ROBOCOP 3: Amikor repülünk, nyomjuk le a jobb 'SHIFT'-ot, és írjuk be: 'MY FRIEND BILLY' (a végén rs space).

LEANORER kódok: 2. ZXSP, 3. LVFT.

ROLLING RONNY: A highscore táblába írjuk be: **TRACTOR**.

INTERNATIONAL KARATE+: Az alábbi kódokat játékok közben kell beírni: **FREZ**, **FOOK**, **PAC**, **GLZP**, **FISH**, **GPZP**, **BIRD**, **SHAH**, **PERI**, **SIMR**, **ANBK**, **STEW**, **ANGL**, **SUNL**, **EDHK**, **TOTO**.

NINJA WARRIORS: Nyomjuk le a 'CAPS LOCK'-ot és írjuk be valamelyik kódot: **A SMALL STEP FOR A MAN**, **KYLIE**, **MONTY PYTHON**, **SKIPPY**, **SNOW WHITE**, **THE TERMINATOR**, **STEVE AUSTIN**. Nyomjuk le újból a 'CAPS LOCK'-ot, majd az 'S' betűt!

OPERATION THUNOERBOLT. Ha elérted az 50.000 pontot, halj meg és lid be a **HIGHSCORE** táblába, hogy **SPECCY MOOE**.

CAR VUP: highscore táblába **R.J TOONE**.
SWIV: Pause után írjuk be: **NCC-1701**, majd 'RETURN'.

INTERCHANGE: **GLEN**, **KRST**, **AIDA**, **SEAN**, **STOO**, **SLOP**, **GORE**, **KILL**, **SHOT**.

OUTZONE: **CHARLEY**, **BREWSTER**, **RV W RAMA**, **THE ABYSS**, **J CAMERON**, **L BRITISH**, **SOUTHSIDE**, **HUELSBECK**, **B FIEDEL**, **BITMAPBRO**, **M BIEHN**, **FACTOR 5**, **J HIPPEL**, **R MATTHEWS**, **TEXAS**, **J BURNS**, **SILVESTRI**, **J HOLLANO**, **CAULDRON 2**, **MOORCOCK**, **Z**, **DRACULA**, **POLEDOURIS**, **STARDUST**, **SOON**, **HORROR**, **TALES** (A megfelelő helyeken SPACE!).

JABY Mrskolcrol is meglop bennünket néhány **AMIGA** chaat-tal.

SUPERCARS II: player 1-nek „Wonderland”-ot, player 2-nek „The Soot”-t írunk be. Mindentelö tuning lehetségs.

TURRICAN II: Press Help, 4, 2, 2xESC. Minden unlimited lesz.

ROLLING RONNY Nyomjuk le a 'C'-t a roplésr módhoz!

ROBIN HOOD Játék közben nyomjuk le az 'ALT'-ot, s írjuk be valamelyik kódot.

370. szarvasvadászat, 371. Robin számkivetett lesz, 373. díjat lúznak ír Robin lejére, 441. évszázok változása, 213 a Little Johnról nem messzi szigetre kerülünk, 166 max elszántság, 167 min elszántság, 828 Robin legalizálása, 666: templomi szolgálat, 659 Merry Men csatlakozik hozzánk.

CHUCK ROCK Írjuk be a címképornyón valamelyik kódot 'Estrano' — repülés (bal Shift-tel), 'Mortimer' — zóna választás ('F billentyűk'), 'Turn Frame' — pályaválasztás (számbillentyűk), 'Uncle Sams' — örökélet.

KICK OFF 2: Az ellenfél játékosait is be lehet csapni, ha megnyomjuk az 'F4'-et vagy 'F5'-öt, majd az 'F9'-et vagy 'F10'-ot. A kurzorbillentyűkkel lehet kiválasztani a megfelelő játékost.

Az **UNLIMITEO Cartoons** Soft jóvoltából most közlivantra PC-re a **FLASHBACK** kódjai: Level 1 (Jungle) — **BANTHA**, Level 2 (New Washington) — **COMBEL**, Level 3 (Death Tower) — **ANTIC**, Level 4 (Earth) — **NOLAN**, Level 5 (In the Cell) — **ARTHUR**, Level 6 (Alien Planet) — **SHIRYU**, Level 7 (Alien Planet Again) — **RENDER**.

Wow! E havi No.1 elsősegély témánk a C64-es **SOUL CRYSTAL** lesz. Nem is hitük, hogy ennyien fogtok nyaggatni bennünket a kódok miatt. Most **Papp Attila (PAPA)** és **Szeri Krisztián (CHRIS)** gödi olvasóink tollából következnek az mló:

A legelterjedtebb törés krágy, pontosabban nem is igazán fogy ki, csak a 4. részben a csigalépcsónél lefali manet nem tölt be képet és az üzenetablak is eltűnik. A teendő: Szodjuk ki a floppy drive kábelét a gépből, majd tegyük vissza. A kép ugyan nem lesz tökéletes, de tovább játszhatunk és ez a lényeg. És most álljon itt pár kód azoknak, akik...

A sorrend: oldal (seite) / bekezdés (absatz) / sor (zeile) / szó (wort) / és a kért betű (buchstabe).

A gyengébbek már itt el fognak bukni, mivel a német nyelv kissé keveri a dolgokat és nem ilyen sorrendben kezd. Példa: „Ud be a 2.betűjét a 2.szónak, a 7. oldalón, a 3.beközdes 4. sorában!” Válasz: 'B'.

4/1/2/2/2/A
4/3/1/3/2/S
5/1/2/4/2/A
5/1/3/4/3/H
5/2/2/3/7/R
6/1/3/1/2/R
6/3/3/3/2/N
7/3/4/2/2/B
10/1/4/2/3/F
14/1/5/1/2/U
14/2/4/6/2/O
16/3/2/1/12/V
16/5/3/3/3/Z
23/1/5/4/1/B
26/3/4/2/2/A
28/3/3/2/2/L

Ugyancsak **Papp Attila (PAPA)** Göd cityből elmondja a C64-es **CRIME TIME**-ban szerzett tapasztalatait:

Sokan (pl. Komáromy Zolt CoV #31) keresik a lepedőt. Ez azt jelenti, hogy ők sem jutottak be a nászutasokhoz, amikor nem voltak bent. Ugyanis a lepedő ott van (ezt ki újság írta). Gondolom az elgöpolés volt a leírásban, mivel egy zuhanyzót egyszerűen ronthatunk el (második próbálkozásra jön a „Valaki elrontotta...” szöveg). Szóval, mielőtt zuhanyoznánk, irány a földszint. Szerozzuk meg az álkulcsot, majd zuhanyozzunk fent. Owen ugyanis mndig utánunk megy zuhanyozni 1-2 lépéssel (4-5 lépéssel utánunk meg vissza a szobájába; elbuktuk a játékok!). Zuhanyzás után irány egyből a nászutasok szobájába. Ime a lepedő. Ezzel nincs vége. Mr.Full kijárszasanak a módja: Lenti TAKE CABLE, majd ACTIVATE ROPE. Ezután go az ebédlebe és a mar itt lévő Fujinak adjuk oda a bört. Erre ad egy cuccot a poloskához (BUILDING KIT). Ja, a portást csak akkor tudjuk kicsatolni, ha az emelet lépcső melletti szobájában megvizsgáljuk a telefont. És a vega. A BUILDING KIT-et használjuk a MANUAL-on, így lesz egy poloskánk meg egy lahatgálónk. A poloskát szereljük be GWENÉK telefonjába (USE TOOLKIT ON PHONE, USE SENDER ON PHONE) és egy semleges helyen hallgassuk le őket (USE RECORDER ON RECEIVER), köszi! Illetve egyetlen egy lépés...

Már meglint egy elveszett betiték. Nonama. Sehonnan! Valaról küldte ezeket az ötleteket a **Railroad Tycoon**hoz a faneludamelyik géptipusra:

A Railroad Tycoonban könnyedén lehetünk President vagy Prima Minister; rögtön az olojen kosaunt össze köi, agymáshoz közel lévő varost. Építsünk terminált, és foglazzuk a megfelelő épímenyakkal. Allítsuk

PLUS4 SAROK

Mindenféle / NEWS

• **Legelső és LEGFONTOSABB hír** hogy megjelent a nyári CoV különszám az magát a „nyaralás” c. okóirásokat foglalja össze. Vannak benne viccek, mindenféle baromságok, „Fotó” 1 szél sem, ellenben logó(k) igen... és PLUS/4-es LISTA Most ez mit keres itt, mi? A magyarázat egyszerű a texteket én kódoltam, egy kissé kózikált állapotban olvastam valami nyolc bites gépet és... de ezt majd meglatjátok, ha megindultak a COV SUN NEWS-!!! Aki egyéb játékokat, akár a már megint Bird's Tale III. kártyákat körül, az egyben megkapja ezt is!!! Szerintem állati, és szép, meg IO!, +MOOO! Ut: a prg. kezett, illetve 1 file-os, nehogy kihagynas!

• **LASER SQUAD 1.2. + Trainod**
Hogy nehogy unatkozzatok, megint erről a játékról lesz szó... külön örömként olvashatjátok (az utolsó?) kiegészítést, ami már TOTAL KO. Na, TGMS szepen elkészítette a játékot a lokunstrategák számára is. Pár léleöntés elkerülése végett, a LASER SQUAD tartalmazza: The Assassina, Moonbase Assault, Rescue From The Mines, Paradise Valley, The Cyber Horde a c. pályákat. Natúr. Széleleke bontva. Ezután vannak meg (part#2.) a további részek. The Star-dive, The Laser Platoon... és az ezekhez tartozó leírások. CoV#28, 29,30, 32, 34, 35, és eme lap, melyet kezében tartasz. Most pedig pislanis lojabb, mert kiderül, hogy nem ez a játék, és nem's a Storm Across Europe a legjobb stratégia és LEGJOBB GAME PLUS/4-on, hanem a:

• **SUPREMACY**
Elkészült... én meg ki. Ellentétben M.SIZ verziójával (kaptam pár levelet, hogy ugyan már magyarázzam + ki is az a pofa. Honnan tudjam?! A CoV#29/30, számban nem csak én írtam, sz***am a NEWS c. szépséget!!! HELLOW!, nézzétek meg már az ott szereplő további nevek!!! tónylogesen elkészült — természetesen — TGMS maestro 100% C64-es verziója A játékról csöndesen onnyd, hogy a '91.év BEST stratégiája C64-an, de AMIGA-szinten is állati. Valószínűleg (egyre nehezebb) ellenfelünkkel rivalizálva kell a teljes Galaktikus hatalomra törekednünk, valahogy úgy, hogy bolygókat foglalunk el, létesítményeket építünk és telepítünk, beszédjük a pénzt, bolygókat foglalunk el... végül összedobunk egy polásebb hadsereget, azután radiozás. Egyébként nem árt védekezni sem. El ne felejtsem: leírás a '91.évkönyvben!!! Utólag még annyit, hogy amellé a játék mellé meg képes vagyok loélni PLUS/4-on, ugyanúgy, mint a LS1-2. esetében. Köszönöm Neked, TGMS! — aláírás: Véres Erika. Most lányleg tök szimpatikus, amiket (és ehogyan) itt átkonvertálgatsz... ha még esetleg szereted a sört és kocsákat, a pipázást és a női nemű egyedek hajkurászását (botogosen), ezenkívül a jobb zenéket (SKA... Anthrax, Ponthara, Faith No More, Pearl Jam, The Cure... PUF, VHK... etc.) akkor lányleg IO! „fay” vagy!!!

Most pedig Olasmi hírek következnek, amelyek kissé lemelengetik minden PLUS/4-es szívét, habár én kissé laikus vagyok, és nem tudom biztosra venni a dolgokat. Ugyanis pár coder neklált pár kib***** extra játék átírásának, melyek PLUS1 LISTA-TOP-on lesznek!!!

• **SCH** tudtommal a OEFENDER OF THE CROWN eredeti disk-verzióját konvertálta, azt, amelyben van sok-sok kép és arcade jelenet!!!

• Neklált (vagy csak át akarta írni?) a SIM CITY-nak, de nem a 64-es, hanem a PC-s (III) verziót veszi alapul!!!

• Az ALIENS crew a KING'S BOUNTY-nak kezdett neki, az előbbiekkel egy kategóriába sorolható 64-es magaslán

• Szintén róla hallottam arról, hogy a RAILROAD TYCOON-t is áthozza!!! Haaaát, én nem tudom, kíváncsi, hogy akkorüljön, akkor nem ússzátok meg, hogy további INFO-hegyeket odjok ezekről a mogaBEST játékokról.

• A viszonylag új, számomra szimpatikus OELTA SYSTEM pedig a CHAMPIONS OF KRYNN-t, azt az állati PRG-1, AD&D-t, amit még az SSI adott ki, és egyszerűen a legjobb ilyen stílusú játék lesz a gépen... a harmadik...

• Illetve a negyedik PRG, már ha végre valahára elkészül a DRAGONWARS...

• ROGUE TROOPER (CSORY) — meglepő módon azt vettem észre, hogy ennek „action! — kommandós” játéknak a (vész)híret még nem odtem le. Ez igen meglepett. Szóval ez 1 „action! kommandós” gem. YAI, egy csákováll kell kolbácsolnunk, kilöni minden(ki)t, ami mozog, tetszedni az elsősegélyládákat, kikerülni az aknákat és egyébbilysmlakadályokat etc. Feladatunkban 3 biochip is segít... még annyit lehet elmondani, hogy Freddy Hardest-Zombie line játék, tehát nagyfelbontású grafikával és elég cool! kivételben készült Szóval akinek „sóra” ez a stílus, az ne bátonalankodjon tölöm felvetetni, címem (a szokásos) Simon János Bp., 1145 Thököly út 146/b., az összes CoV-ban megjelent PLUS/4-es stufft azintén! Irhatsz a CoV címére is!

• **POLICE ACADEMY 2. (KUN)** — csak a tüllel hallottam, hogy van egy ilyen játék, de nem valami csúcs... tényleg nem az! Itt van előttem, mindentféle pacákokra kéne löni, de én a programot löttem ki. Persze akinek konyoro ez a stílus, az élvezni fogja...(!)

• **DIZZY VI.** — Prince Of YolkFolk... azt hiszem be fog következni az a szörnyűséges dolog, hogy át lesz konvertálva az összes Olzzy!!! Mindenki sirhat... vagy örülhet; kíváncsi rész ki, vagy aláhuzandó tetszés szerint. A játék lényege mago a játék, kózikálni kell a 3-talig-ligúróval. Személyes tapasztalatszerzés a döntő, de úgy is tudjátok: csak írjátok/széljétek, már meg is...!

• **JERRY QUEST** — állítólag valami TGMS-arcado, hasonlít a Glana Sisters-re, de őszintén szólva jelenleg még nem látam

• **SCOREHUNT (TS)** — kissé régi Terzan-game, de hát eddig nem volt róla semmi hír a CoVban. Mondjuk az érthető is, mert ez ritka... szóval nem egy nivós játék. Valami gömbgyóval kell kikerülnünk az ellenfél lövedékeit... közben nem árt haladni sem. Te IO! ég, ez mit keres itt?!

• **DIZZY MAPS** — nehogy már a Dizzy alá kerüljön, ez a játék térképeit tartalmazza. Nem árt... Na, kiüti? Plusz dolognak elmondani, ha már így elszédültünk, hogy elkészült a javított OIZZY 3., mivel az elsőre átkonvertált verzióban nem lehetett használni a liftet. Lohet örülni, TGMS szerint 99.9%, hogy teljes a játék. Egyébként azon kívül traineres is.

• **PIPEMANIA 2. (TCFS)** — Ooooooooo! PC-n kadencia játékom (volt) a logikai témák közül. Egyszer már volt szó az első részéről, de amit most TCFS produkált, az nem semmi. Szinte 1 az egyben a PC (AMIGA, C64) verzióknak lelei meg... legalábbis valamiféle CGA stílusban (hehe, csak több színnel). A játék egy digi képpel kezdődik, azután a rajzolt képet láthatjuk (...egy vízvezetékcsőre rohan a csobizó vízvezetékhez), a TOP-lista vezetett, végül indulhat a játék. A lényeg... a CoV#28. számban. Szóval jobb, mint a Tonido. +aCOOOL!

• **SCAPEHOST, INGRIO'S BACK (PIGMY)** — két ódon LEVEL9 játék, de kib***** IO! grafikával. Utóbbinak leírása a CoV#36. számban volt. Egyébként ugyanazzal a csodálatos introval indulnak, mármint hogy Pigmy konvertálta és hogy negyonsodolatosakésatöbbször... Szóval ezekről már egyszer volt szó, de az mégis sokak figyelmét elkerülte, és azt sem tudták, hogy van +4-on. Meg hát kell hozzá egy csöpp angol tudás (észtár). Nna, most már van leírás; GO!

• **PICK IT (HJO)** — egyszerűen egy kis „szedegetős” logikai játék, hasonlít a Blue Angel 69-hoz. A game elején kirajzol egy képet, ezt kell leiszabadítanunk... de itt nem robotológépet, hanem digi képeket láthatunk.

• **EARTH INVADERS (KICHY)** — nehogy má ne legyen „Invádorsz” nóku az embérl! Szóval ez is a puff-puff lövöldözős stílus, csak itt mi vagyunk baloldalt (és nem lent), az ellenséges gépek pedig jobbról jönnek (és nem tenről). NeeeeeW! Náccerüül Szűpödörl!

• **BALLS (EOC)** — digi zenével és szép kópakal toll logikai gem.

• **SUMMER EVENTS (OEL)** — nomen est omen, nagyon IO! játék!!!

• **MINOSZ LABIRINTUSA (CHARLES)** — egyszerű szöveges kalandjáték, de nekem mégis tetszik stílusa és egyedli megoldásai miatt. A történeti gondolat mindenki ismeri, Minosz király Kréta szigetének királya, Zeusz és Europa fia. Posszeldon bikaáldozatot ker tőle, de ő ezt nem teszi meg, büntetésként feleségbelesik a bikába... és a dolog megcsúsz. A gyökös előggé ugyl kid lesz, a király ezért bozálja (pedig a pszihikai ráhatások biztos szolid klacsáttá tették vol-

na). Mi éppen visszatartunk a múltba, de nem azon, hogy tesztem azt visszaállít-suk tönkélünk, hanem hogy élve ki-jussunk a labirintusból gyango 1 millió aranyért Szóval nem rossz játék (sőt), képek nélkül is ol' lehet vele lenni, az meg külön plussz, hogy ha valakivel megvesszünk, akkor számolja az élet-árókat és annak megfelelően dönt a gép a csata kimenetéről. Egyébként el is le-het menekülni. IO!

- **MICROILLUSTRATOR 16 (FOOZY)** — megjelent a 16-os verzió...
- **Amöbe (TPSH)** — zenéje AMIGA romm, brutálisan jó gitár és bass effektek! Egyébként az lemezes, és nem lehet tudni Istenigazában, hogy játék vagy demo. Pl. 1 nagyfelbontású női képe

- is becsattog... (lgaz, kiéneztettek nem ért megfordítani a TV-t, monitor etc.), pár adag intro után végül is eljuthatunk ma-gához a játékhoz. Egyébként más Ameeba-t készített már EDC, OSCAR, TGMS's (meg TCFS, erről már volt szó).
- **SUPER PIPELINE (CORONERS)** — '83-as COOL! (logikai?) játék.
- **TOYBALLS (DELTA SYSTEM)** — logikai, losztvány kell kirakni előre megadott alak-zatokat Szimpatikus NEW CREW ez a DS!!!
- **PETCHESS (SCN)** — egy sakkprogram a „gyengébbek kedvéért”.
- **Freescapa** kiadás, hogy nincs meg az összes 3D a gépre, mivel a CASTLE MASTER 2. még várta megára. ThanX, BAG!!!

- **SOLITAIR, TONIDO, TRAP (TGMS)** — logikai játékok a mesterirol!
- **Spy Vs SPY 1-3 (BAG)** — állatolag mos-tanra már elkészült a teljesen tökéletes lemezes verzió (a 2. részre érdekes)!
- **YAI**, kiegészítés, hogy a Bard's Tale t-11-t nem TCFS, hanem CSORY készítette ol. Egyébként nem annyira elterjedt, de ezen én elég hamar segíteni tudok. YAI, az első rézhez tuti segítség a SpV# 22, 23, 25. számai, előfizetési CSEKKE! a CoV címen (esetleg az enyém is le-let)!!... érdekes, hogy megvan PC-n is, külön ConSat-ként is... de az mit keres itt?!
- **EOROID (PROKY)** — logikai játék, + 1 ezik a 64-es orodotivól...
- **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

BARD'S TALE III. Plus/4 (PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)

Még egy kis infó a BT.III.-hoz a CoV 36/KSZ után, és az új Evkönyv előtt, ami közben eszembe jutott, mivel előpdolgok, és telen ezzel kellett volna kezdeni:

Human (ember), Elf (ezek oléggé jópota lé-nyek, aki olvasta Tolkien apó dolgait, az azonosítsa be a tündékket, aki meg nem, annak legyen egy tündér, mármint sokáig oló, ordókben lakó, kiváló harcos, főleg ljász, intelligens népek...), Dwarf (Tolkien törpéi, hegyekben lakó kistemetű, de stra-pabíró népség, magyarul törpék. A kala-pács és harci fejsze a fő fegyverük.), Hobbit (Tolkien bábó, félszerzetek, embori külsejű, de sokkal kisebb méretű lények, kívülán rejtőzködnek és lopakodnak, álta-lában elég jó tolvajok. Gyorsak és szoren-csések), Half-Elf, Half-Orc (félég emberl, félég más lények, az effekről már volt szó, az orc Tolkien orkainak felelnek meg, ba-roml erős lények, kissé gusztu mutáns kiv-olben. Ezek a félkarakterek olvózik a jó tu-lajdonságokat, de lassabban fejlődnek), Gnome (a gnóm az gnóm, mutáns dögök... viszont nagyon intelligensek, ami nem árt a vaázslóknak!).

Ezután jöhet a típusválasztás. Meg kell je-gyezni, hogy a típusot eltérő cuccokat használhatnak, mind fegyverben, mind tár-gyakban. Pl. egy harcos nem használhat

egy varázsszobrot. Warrior (egyszerű mezai harcos); majdnem minden fegyver és páncélt használhat, Conjurar (bűvész); alapvarázsló, varázslatai inkább „közhasz-núak”, védekező és gyógyító, világító. Pán-célt nem használhat, Magician (mágus); — varázspálcákkal hadonásznak és ugye-bár tudnak tejből is produkálni főként tö-mado dolgokat, páncélt nem lehet).

Sorcerer (illuzionista); osztályváltás után érhető el <CLASS CHANGE> varázslati többséggel illúziósobrokra épül, ezek se-gítségével lud megidézni szörnyeket etc., páncélt neki sem lehet, Wizard (varázsló), csak minimum 2 CLASS CHANGE után lehet, az összes többi varázslóját egybe-veve fő tulajdonsága az intelligencia, fő kö-pessége a varázslás. Bőrpáncélt viselhet, de a többi varázslóval egyetemben kevés fegyvere lehet. Egyébként egyesül azok tu-lajdonságait... képes használni illúziósob-rokat etc.), Rogue (sittes fickó, tolvaj); szá-ka a drága, kopessége a csapdaoltávolítás és rejtőzködés, bőrpáncélt viselhet, Bard (bárd, énekes); csak ő használhat hangszo-rokat, ezek ha mágikus orajűek, akkor igen kellomese... egyébként lehet énekelni, dalainak különböző hatásai vannak), Hunter (vadász); fő fegyvere a nyíl és lánd-zsák, de nem használhat minden fegyven és páncélt), Monk (szerzetes); fegyverük a puszta kezük, páncélt nem viselhet)

Amint láthatjuk, sok megkötés van egy ka-rakterre; az általam készített karakterekre viszont nincs... A típusok felett különböző pontszámokat láthatunk. Nos, ezek jönnek be akkor is, ha megnyomjuk a karakterhez tartozó számbillentyűt (1-7), akkor látható a karakter neve, szintje, neve, fajtája és tipu-sa. Alatta vannak azok a bizonyos pontszá-mok.

ST: STRENGTH, erő; a harcban van jelen-tősége, az ellenfél megsebzésében
IO: Ehhez gondolom nem kell magyarázat, a varázslóknál NAGYON fontos, több spell pointot eredményez.
OX: DEXTERITY; ügyesség, ez a védettsé-g-nál számít be.
CN: CONSTITUTION; egészség és állókö-pesség, több hit pt-ot eredményez.
Ezek mágikusak, pl. Sir Robin's Tune gyorsabba és erősebbé teszi a karaktere-keket, értelemszerűen jól jön egy dungeon-ban, Sanctuary Score az egyik kedven-cem, nem semmi, hogy ad egy adag ACt, Watchwood Melody + egyszerűen felkap-csolja a villanyt etc.

Te iO! és k*** sok sör letolt a torkomon, amíg ezt kivégeztem, úgy érzem megam, mint egy AMSTELme... még szerencs, hogy nem egy VODKAmagenak megtelelő italt ittam, mon akkor lenne RUM2uac.

• **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

KÉRDŐÍV Plus/4-esek számára

Ezt azért készítettem, hogy kikérjem véle-ményeteket a Sarekkal kapcsolatban. Ugyanis a NEWS-ban megjelent hírek nem csak újak!! Ennek oka egyszerű: az állag +4-esek NEM ISMERIK az újdonságo-kat, és én ezen ledom a régebbiokat is, hogy legyen egy összefoglaló képek a JOBB PROGRAMOKRól... mindezt nem önkényesen teszem, hanem a LEVELEIETEK alapján... Másik probléma a beküldött le-írásokkal volt, EZÉKET köszönöm és to-vábbra is várom, DE olyanokat NE küldje-tek, emiknek végigjártása egyszerű, pl. sok magyar nyelvű rövid edvantura, és fő-ként a tőrképek közül csak használható-akat!!! Annak ugyanis nincs értelme, hogy kevés szinteret tartalmazó játékról csinálja-tok térképet... csak helyet foglal. A sok szöveg után pedig a lényeg! Az itt látható

kérdésekre adott válaszaidat lavélben postázd el a címre, vagy a szerkeaz-tóság címére. A kérdéseket nem kell le-másolnod, elég, ha leveledben a megf-elelő számok mellé csak a válaszaidat írod le. Tehát a kérdések:

1. Szorított a PLUS/4 NEWS-ban megje-
lent hírek oléggé frissek... és aktuálisak?!
LEGFONTOSABB: számokra újak?!
2. A leírások alapján állt. végig tudsz menni
a játékon?!
3. A leírások NAGY százalékban tulszenek?!
Ezönkívül Neked időszorűek, tehát ép-
pon „jól jönnek”?!... vagy NEM?!
4. Igényled a kisebb, egyszerűbb stb. tőrké-
peket?!
5. Véleményed szerint érdemes a bolűkel
még kisbbsre venni, ezzel növelva a
TARTALMAT az olvashatóság rovására?!

ez egy JSR), ird be helyette: \$EA \$EA
\$18 (NOPx2,CLC) és visszaírd a sector
a lemeze Ekkor akármit beírhat az
kódnak!!!

A tippén +aTHANX a SCN NEWS-nak,
abból is a 6.számnak és egyben
CHARLES-nak, a Delta System
csapatból... legalábbis elküldtél nekem,
s az újságot olvasva (...lók véletlenül ke-
rűt hozzá) ott is megláttam,

6. Pár lotót szívesen látnát?! Ezek viszony-
lag kisméretűek lennének, tehát sok ha-
lyet nem foglalnának...
7. Érdekel a gépi kódú PROGRAMOZÁS, DE
NEM ALAPSZINTEN (kövés, de azért
annyi tudással, hogy ismered az asztá-
sokat etc. és pár rutint is tudsz...)?!
8. A MAGASABB szintű gépi kódolás érde-
kel?! Pl. a konvertálás... stb?!
8. A felhasználói PROGRAMOK ismertetése
fontos számokra?! Itt főleg a logorajzo-
lókia, zeneszerkeztők, converterek,
re, digikro stb. gondolk túlnyomórészt
és csak kevésbé pl. egy copy-program,
egyszerű rajzprogram ismertetése!!!
10. Egy kevés helyet elfoglalva mehelne-e
a rejzmal (GETTO barátom is segíto-
ne)?! COOL&MOOOOOO graphix!
• **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

Hejőldőrn (TMS) CHEAT: ...a játék hibája,
hogy az intro kissé elszabja a BASIC ruti-
nokot etc. Emiatt néha kiakad a játék
(Basic-ben) és sokan hagyják a lrancba
A megoldás e CONT parancs, így már
végigjátszható (than?! for this!!!)

GHOSTCASTLE CHEAT: ZORT
S.H.I.T CHEAT: Top listába — VERSION
PUZZNIC CHEAT: szintén a Top listába
S.HUSSEIN t kell írni
• **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

Plus/4 Elsősegély

Bard's Tale III. CHEAT: a Chronomancer
minden egyes telepórtálásánál egy kódot
kér a program, ami a felsorolt logalmak
joleiből áll össze. A dolog egyszerű, tölts
be egy diskmonitort (pl. Disk Demon),
ha nincs, akkor szépen kérhetsz tőlem,
de akkor egyben már ajánlom a Mega-
Toolz c. programcsomagot! Szóval, ha
betöltötted, olvasd be a CHARACTER
disk 8.track 14.sectorát (dec). Az EB
byte-tól ezt találod \$20 \$XX \$YY (szóval



Egy kicsit szégyelljük magunkat, hiszen beemlőlt a HO-ra vagy száz levelet az elvetően, hogy eltörtünk attól, amit beígértünk. Kém. Szóval azóta már voltunk a puszta, hogy homokot szórjunk a fejünkre, enélkül persze nem lesz utólag a Különzamban modemes cikk, és valószínűleg a CoV 36-beli memóriára kiegészítések sem fognak egyik pillanatról a másikra átváltozni hangkártya-programozási cikké. Murphy szavával élve: ami késik az jön. A modemes cikk kicsit kiterjedt, s mivel nem akartuk a CoV-ban szétszórni, ezért hát majd egy külön fejezetet alkot a CoV Evkönyv '93/94-ben. A hangkártya-programozással kapcsolatos cikk(sorozat) most veszi kezdetét, DOKI bátyó úgy látta, hogy egy kicsit nagy febe vágta az axejét, ezért csúsztat egy csöppel (sőt, ha a fülünk nem csalnak, ebben a témában éppen egy több száz oldalas azakkönyv elkészítésének gondolatát táncolnak a fejében, de azt, mi nem hallottunk semmit...). Egyéb témák sem fognak kimaradni, ez függ attól, hogy a PC-Info 3 oldalacekájában mire és hogy marad hely.

A hangkártyák programozásáról...

Alapvetően két módon generálható hang a ma legelterjedtebb **Sound Blaster** hangkártyák segítségével: az egyik, az elődefinített aszínusz hullémlórmák manipulálásával (FM szintézis) vagy totszóleges, általunk megadott előzőleg digitalizált hangok megszólaltatásával. Mindjárt tisztázni is kell néhány alapfogalmat:

A hang minősége függ a mintavételi frekvenciától, és ettől hogy milyen skálán dolgozunk. A skála lehet 8 ill. 16 bites, természetesen a 16 bites hang jóval szebb hangzást biztosít. A mintavételi frekvencia azt jelenti, hogy 1 másodperc alatt hány értéket küldünk a lejátszásra illetve hány értéket kapunk felvételnél. Értelmszerűen tehát ha nagyobb mintavételi frekvencián (a továbbiakban **Sampling Rate** = SR) dolgozunk, azintúgy finomabb felbontást kapunk, ami szebb hanghatást eredményez.

Az alábbiakban leírjuk, hogy a hangkártyák programozásáról...

Általában lejátszóeszköz, egy elég gyors számítógéppel nagyon magas SR értéket is el lehet érni, mivel ez hardware szempontból egyszerűbb technológiát igényel. Azonban felvételnél a bonyolultabb eljárás miatt már határt szabhat a használt hardware teljesítménye.

Igy például az egyes **Sound Blaster** típusok SR értéke az alábbiak szerint változik:

Típus
Sound Blaster 2.0 (8 bit)
Sound Blaster PRO II (8 bit)
Sound Blaster 16 és 16ASP (16 bit)

Felvétel
15 kHz
mono: 44.1 kHz, stereo: 22.05 kHz
44.1 kHz

Lejátszás
44.1 kHz
44.1 kHz
44.1 kHz

Jól látható, hogy a CD szabványt (44.1 kHz, 16 bit, stereo), az **SB** sorozat 16-os tagjai ütik meg a digitalizált hangok esetében, míg az FM szintézis a többi típusnál is tökéletes hangzást biztosít. A nagyobb SR tehát másodpercenként több adatot igényel, vagyis a jobb minőségű hangok megtelelő háttértárat és azok igen gyors előlévelését igénylik. Egy CD minőséggel digitalizált

egy másodpercnyi anyag pl. közel 140 kByte hosszúságú, és legalább 300 kByte/sec adatátviteli sebességet igényel felvételnél. A digitalizált hangok hangmagassága a lejátszási sebesség függvénye. Ha tehát egy hangszert ledigizunk, akkor onnantól kezdve bármilyen hangmagasságban megszólaltatható a lejátszási sebesség megfelelő manipulálásával. Erre a technikára épül

a MODplayerek működése is. A **Sound Blaster**ek esetében a digitalizálásnak több útja is van: digitizálunk megszekkításokkal illetve használhatjuk a DMA csatornát, amelynek segítségével anélkül küldhetünk adatokat a kártyának, hogy feltartsunk a CPU-t. Az alábbiakban a megszekkítés segítségével történő digitalizálási módszert mutatjuk be.

Először is kell, egy installáló eljárás.

InstallSoundBlaster: MOV DX, 226H; A 226H portot használjuk
MOV AL, 1
OUT DX, AL; A 226-os portra 1-et küldünk
MOV CX, 1000
@1: LOOP @1; Várunk néhány millisec-t
XOR AL, AL
OUT DX, AL; A 226-os portra 0-át küldünk
MOV DX, 22AH
MOV CX, 100
@2: IN AL, DX; Várunk néhány mmp-t, ezalatt \$AA értéket kell kapnunk.

CMP AL, 0AAH
JE @3; Ugorj, ha megvan
LOOP @2
RET
MOV DX, 22CH
MOV AL, 0D1H
OUT DX, AL; 22CH portra --> \$D1
XOR AL, AL
RET

Amennyiben sikerült elaphelyzetbe állítani a kártyát az AL regiszter értéke 0 lesz.

A továbbiakban természetesen szükség van két eljárásra, egy lejátszó (az értékeket elküldi lejátszásra) és egy felvétel (a ledigizált byte-okat odja vissza) rutinnra.

ReadyToSend: MOV DX, 22CH;
@4: IN AL, DX
ROL AL, 1
JB @4; Amíg nem kész, próbáld újra
RET

ReadyToReceive: MOV DX, 22EH
@5: IN AL, DX
ROL AL, 1
JNB @5; Amíg nem kész, próbáld újra
RET

SendAByteOut: CALL ReadyToSend
MOV DX, 22CH
MOV AL, 10H
OUT DX, AL; a 22CH portra --> 10H
CALL ReadyToSend

MOV DX, 22CH
MOV AL, ByteToSend; ByteToSend, a küldendő byte
OUT DX, AL; a 22CH portra --> a küldendő byte
RET

GetAByte:

MOV DX, 22CH
CALL ReadyToSend
MOV AL, 20H
OUT DX, AL; a 22CH portra --> 20H
CALL ReadyToReceive
MOV DX, 22AH
IN AL, DX; az áhított byte-ot a 22AH portról szedhetjük le
RET

A ReadyToSend és a ReadyToReceive rutinok arra szolgálnak, hogy ameddig a kártya nem képes egy byte fogadására illetve küldésére, addig nem engedik tovább a programot. Amennyiben ezeken a pontokon a program kénytelen lefagyni ciklusba kerül, mert soha sem jön megfelelő válasz).

úgy valószínűleg az installálás folyamán csúszhatott be valamilyen probléma.

Fontos, hogy mielőtt a kártyán bármiféle BÉ/KI műveletet akorunk végezni, a két utasítás segítségével konfirmálni kell a byte-típusokhoz. Természetesen az előbbi rutinokat nagyon sokszor kell meghívni (egészen pontosan egy másodperc alatt annyi-szor, amilyen SR-tel dolgozunk), celszerű tehát egy megszákításra bízni a dolgot.

Az alábbi kis programrészlet a B-as megszákítást használja erre a célra.

```
SelInt8      XOR AX,AX
              MOV ES,AX
              MOV AX,OFFSET NewInt8
              MOV ES:[20H],AX
              MOV ES:[22H],CS
              MOV AL,54
              OUT 43H,AL
              MOV AX,0,      16 Hz 1193181/Hz
              OUT 40H,AL
              MOV AL,0AH
              OUT 40H,AL
              RET

NewInt8:     PUSHF
              PUSH AX
              PUSH BX,      Minden értéket letarolunk
              PUSH CX
              PUSH DX
              PUSH BP
              PUSH SI
```

```
PUSH DI
PUSH DS
PUSH ES
CALL NoiseMaking
              ;Az a procedúra,
              ;amelyik az SB-re küldi vagy
              ;onnan szedi le
              ;az adatokat

POP ES;
POP DS
POP DI
POP SI
POP BP
POP DX
POP CX
POP BX
MOV AL,20H
OUT 20H,AL
POP AX
POPF
IRET
```

A fenti rutinok megfelelő alkalmazásával tehát megszakításon keresztül programozhatjuk a **Sound Blaster** kártyákat. A harmadik, eddig nem említett mód a CT-VOICE driver használata, amely az eredeti **SB** kártyák installációs lemezen található. Előnye, hogy sokoldalú, rajta keresztül a DMA-n át

használhatjuk a kártyát, azonban csak a VOC file-okat, a **Creative Labs** digitális file-jait tudjuk lejátszani, illetve ilyen formátumban rögzíthetünk vele. Mindazonáltal rendkívül hasznos egység és a programokba is könnyen beépíthető, ha a megfelelő segédprogrammal (pl. **BINOBJ**-jal) előbb OBJ

formátumra alakítjuk. Ezután már egyszerűen bele lehet linkelni bármilyen EXE állományba. A következőkben Pascalban mutatjuk be a használatát. A szintaktika egyszerű, a BX regiszter különböző értékekkel programozható.

Tehát a forrás:

```
Unit Voice;
Interface
var
  SoundFile: Array[1..10000] of byte;
  {o VOC file max. méretét itt lehet beállítani}
  sgSBDriver, otSBDriver: word;
  SBDriver: Pointer;
  Status: Word;
Procedure LoadDriver(f: string);
  {a fi változóban kell megadni az útvonalat}
Procedure CloseDriver;
  {o program végén kell meghívni, lezárja a driver-t}
Procedure LoadVoice(f: string; start, size: word);
  {betölti a memóriába az f-ben megadott VOC file-t Start-tól,
   Size méretben. Ha Size 0, akkor az egész file-t tölti be.}
function sb_getversion: integer;
  {A CT-VOICE driver verziószámát adja vissza}
function sb_init: integer;
  {Alaphelyzetbe állítja a SB-t,
   o különböző visszaadott értékek jelentése:
   0 - sikeres
   1 - az adott hangkártyával nem sikerült
   2 - I/O hiba miatt nem sikerült
   3 - DMA miatt nem sikerült
   az alaphelyzetbe állítás}
procedure sb_output(sg: word);
  {A már betöltött hangot megszólaltatja az sg-os területen.
   Ha VOC file-t használunk akkor az offset értékhez 26-at kell
   hozzáadni}
procedure sb_setStatus(sg: word);
  {Megadja a Status változó helyét. Ez a harmadik dolog, amit
   tennünk kell, o driver letöltése és alaphelyzetbe állítása
   után. A Status változó értéke 0FFFFH, amíg lejátszás/felvétel
   van, és 0 amikor az kész.}
procedure sb_speaker(mode: word);
  {A hangszórót kapcsolja ki/be (0 - ki, 1 - be), ez a negyedik
   dolog inicializálás után.}
procedure sb_uninstall;
  {Leszedi a meghajtót a memóriából. A CloseDriver parancs
   használja.}
procedure sb_setIOaddress(add: word);
  {Új I/O címet ad meg a driver számára}
procedure sb_setinterruptnumber(intno: word);
  {Új megszakítást ad meg a driver számára (3,5,7 és 9
   lehet)}
procedure sb_stopoutput; {A folyamatban lévő lejátszást leállítja.}
function sb_pauseoutput: integer;
  {A folyamatban lévő lejátszást felfüggeszti, 0-at ad vissza,
   ha sikerült, 1-et ha nem}
function sb_continueoutput: integer;
  {A folytatja a felfüggesztett lejátszást. A visszaadott értékek
   jelentése mint fent.}
function sb_breakloop(mode: word): integer;
```

{A folyamatban lévő ismétlődő ciklusból kilép az alábbiak szerint: Mode:
0 - lejátsza a teljes kórt, majd kilép
1 - rögtön kilép
A visszaadott értékek jelentése fent.}

```
implementation
uses DOS;
procedure Abort(s: string);
begin
  writeln('Az olophelyzetbe állítás sikertelen
  az előbbi hiba miatt: ', s);
  halt(1);
end;

procedure loaddriver(f: string);
var
  f: file;
  k: integer;
  t: string[8];
begin
  assign(f, f + 'CT-VOICE.DRV');
  {$I-} Reset(f, 1); {$I+}
  if IOResult < > 0 then
    Abort('Cannot Open ' + f + 'CT-VOICE.DRV');
  blockread(f, Mem[sgSBDriver:otSBDriver], filesize(f));
  close(f);
  t := '';
  for k := 0 to 7 do
    t := t + chr(Mem[sgSBDriver:otSBDriver + k + 3]);
  if t < > 'CT-VOICE' then
    abort('Invalid CT-VOICE Driver!');
end;

procedure closedriver;
begin
  sb_uninstall;
  if falloc(sboriver) = 0 then
    abort('Uninstall Error!');
end;

procedure loadvoice(f: string; start, size: word);
var
  f: file;
  k: word;
begin
  assign(f, f);
  {$I-} Reset(f, 1); {$I+}
  if IOResult < > 0 then
    abort('Cannot Open ' + f + '1');
  k := 0;
  seek(f, start);
  if size = 0 then size := filesize(f);
```



```

block read(fh,Mem[seg(soundfile) ofs(soundfile)],size);
close(fh);
end;

function sb_getversion; integer assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,0
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_setIOaddress(add word); assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,1
    mov     ax,add
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_setinterruptnumber(intno:word); assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,2
    mov     ax,intno
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_stopoutput; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,8
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_init integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,3
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_pauseoutput integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,10
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_continueoutput; integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,11
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_breakloop(mode:word); integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,12
    mov     ax,mode
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_output(seg,ofs:word); assembler;
asm

```

```

    push    bp
    push    di
    mov     bx,6
    mov     di,ofs { offset of voice }
    mov     es,sg { segment of voice }
    call    SBDriver
    pop     di
    pop     bp
end;

procedure
sb_input(highlength,lowlength,seginputbuff,ofsinputbuff:word);
assembler;
asm
    push    bp
    push    di
    mov     bx,7
    mov     dx,highlength
    mov     cx,lowlength
    mov     es,seginputbuff
    mov     di,ofsinputbuff
    call    SBDriver
    pop     di
    pop     bp
end;

procedure sb_setStatus(seg,ofs:word); assembler;
asm
    push    bp
    push    di
    mov     bx,5
    mov     di,ofs
    mov     es,sg
    call    SBDriver
    pop     di
    pop     bp
end;

procedure sb_speaker(mode:word); assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,4
    mov     ax,mode
    call    SBDriver
    pop     bp
end;

begin {set up SB}

    if MemAvail < 2500 then
        abort('Nincs elég memória');
    {a $M direktívával más felosztást kell megadni.}
    Status:=MAlloc(SBDriver,2500);
    if Status<>0 then
        abort('Memory Allocation Error');

    sgSBDriver:=MemW(seg(SBDriver).ofs(SBDriver)+2);
    ofsSBDriver:=MemW(seg(SBDriver).ofs(SBDriver));

    LoadDriver('c:\');
    if sb_init<>0 then
        abort('SoundBlaster Initialization Error!');

    sb_setStatus(seg(Status).ofs(Status));
    sb_speaker(1);

end.

```

A fenti **Turbo Pascal** unit segítségével tehát elég hatékonyan használható egy SB kártya, minden bonyolultabb DMA-n keresztüli rendszerprogramozó oktatás nélkül. A támogatásunkat szeretnénk folytatni, de örülnénk neki, ha leveleitekben megírnátok, a hangkártya-programozási témán belül mit vesézzünk ki alaposabban.

• DOKI

Észrevételek a .PCX megjelenítő rutinhoz

Kissé negyképűek **Twin Sectors INC**-ek! Volt a CoV 35-ben egy .PCX megjelenítő. A fejlécben DADA vagy JONES azt írta, hogy nem lehet jobb unpackert lenni az ott közölt-nél! Hal ez öförség! En rövidebb és gyorsabb unpackert írtam! Ha van rá igény, elbűnhetem a forrást. Mellesleg az ő rutinjuk sok primitív elemet tartalmaz. Kezdve az első négy sorral, amikor a DS és az ES regiszterbe betesz a CS-t. A .COM kiterjesztésű programoknál ezek az alapbeállítások, és az össze sornál sem -t kellene alkalmazni, hanem sima vesszőt! A duplázás címke után a második sor: xor, ah,ah — ez

is felesleges, hiszen az egész kitörölő rutin során nem fordul ah-hoz, így az elején elég kitörölni az ah-t. Ez is lassítja az unpackert. A datain címke körül az xor bx,bx törli a bx-et, erre tényleg szükség van, de előtte két sorral is törli, tehát erre az előtte lévő sorra sincs szükség. Ha kicsöröljük a datain utáni néhány sort:

```

datain: xor bx,bx
..... ogeszen
.....
azas2: stosb

```

-ig, és helyette betesszük a következőt:

```

datain: lodsb
        test al,128
        je sima
        test al,64
        je sima
        jmp duplázás
sima: stosb

```

akkor a bx-re sincs szükség, és meg jobban gyorsul a rutin

• Csibra Gergő, Mosonmagyaróvár

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain
hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1-1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1-2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1-4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1,8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos területete: 180 x 270 mm. Az 1,4
1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájé-
koztatásunk közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján
minleg 2 cm magas 18 cm széles zart felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %
5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %
7-szori lekötés és előre fizetés esetén 30 %

Járulékos díjak:

Ita nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést ne-
künk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363

Tel. +FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

CD-ROM, AUDIO CD lemezek
egyedi és klisszériás gyártása.

CD-ARCHIVE Kft.

Budapest, XVI. Temesvári u.30. 1162
Tel.: (06-60) 333-781; FAX: 271-41-73

A kereskedőkoravonak esem voltak biztonságban...

A GONOSZ HERCEG

Taliesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték
• Harom szabadon választható karakter • gyönyörű gra-
fika • rengeteg ellenfél és csapda • simozsférikus zene
• beépített HELP • változatos és izgalmas cselekmény
• egyszerű és könnyű kezelés • karaktertől függő végig-
játszás • komplett kézikönyv • színes díszdoboz
• Load-Save • C64 lemez

Megrendelhető: OTHIS Software
Vác, Pf.: 342, 2601

Ára: 649,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel)

Lagújjabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron
(másolással és adathordozóval együtt)
Válaszborítékért bővebb tájékoztató & lista.
Cím: Hámosi Dávid, Nagykanizsa,
Sugár út 34. 8800

FIGYELEM! MAGYAR NYELVŰ AMIGA SZAKKÖNYVEK előadók!

- Gept kódú programozás,
- Hardware reference manual,
- DOS Kézikönyv
- Felhasználó kézikönyv.

Haár László

1133 Budapest, Dráva út 11.

Tel./FAX: 1732-008

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irasjelék) Nem számukjuk keres-
kedelmi jellegű apróhirdetésnek ne valaki pl számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szávevont 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irasjelék) Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben
pl valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül) 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közöltetnek megfelelően kérjük taladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló
egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj beletétellel igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük
küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

64 software

- 64-es kiadások és lemezesek! Program hi-
gyek várnak itt jatek, és még mindig nálam a leg
olcsóbb Válaszborítékban listát küld Szűcs San-
dor, Jánosalma, 11 18 6430
- C64-es programok lemezen, kazettán, prec-
zen, gyótsai a SU VI Softlok Cím: Suvak
Csaba, Pécs, Ignác u 14 7625 Tel: (06-72) 330
103
- C64 lemeze programok Gi Jue, Elvira 111,
eladók Bmo Zoott, Ábourszámó, Arany Ju 52
3881
- Programeladás! C64-es, Plus/4 C16-os leg
újabb programok olcsón eladók kazettán, leme-
zen, ingatki Géptípus megjelöléssel Bende Fe-
renc, Papa, Adia u 5-B 8500
- 111 C64-es guys!!! Legújabb és legerősebb, utatol-
tós és egytől-ös programok eladása és cseleje
kizárólag kazettán. Néhány új utániöltés: Doc
Crook's, Hugo, Eon, Psylic Kaos, UGLH! Sir-
wiker Ifj. Kiseri Peter, Nagykőrös, Orgona u 9
2750 Tel: (06-53) 352 946
- C64 lemeze programok cseleje lemezen listát
térnk és küldök! Minden levélre válaszolok! Cím
Szabo Sander, Komárom, Barátság hp 1 111/15
2900 Tel: (06-34) 342 401
- C64 Plus/4-es lemezzel, kazettával olcsón
eladom Válaszborítékban listát küld Csapanyl
László, Putnok, Vasártéri ut 8 3630
- C64-es programok eladása! A címem Dohonyi
Zoltan Budapest XVIII. Üllői út 294 1184

64 hardware

- Eladó C64 II + 1541 II floppy drive + magno I
+ 2 db joy + 35 kazetta + 160 db lemez, Eladók
lódni Várhányó Zoltan Baja Szénes u 12 6500

- Soha vissza nem térő alkalom!!! Eladó egy
C64 adaptortel + 1541 II floppy drive + 2 joy-
stick. Elideklődni lehet Schönd, Budaörs, Szivár-
vany u 6 VII/42 2040 Tel: 1 537-716
- Eladó C64 II 1541 II, 2db Quick Shoot 111bó
jaysok, lemeztartó, modalom (20000,- Ft), 300
db lemez programokkal (25000,- Ft) Frankó
Vitaly, 5600 Békescsaba, Andrassy 18/A Tel:
(06-66) 328-242
- Eladó C64 + monitor + 1541 drive + magno I
cartridge + kb 50 db lemez + 4 kazetta + 2 db joy-
stick + szakkönyvek Elideklődni lehet Blenkó
András, Pécs, Pálma u 15 7634, ill (06-72) 323
357 az estb órákban
- Eladó C64 + magno I + 2 db joy + 300 prog-
ram + 2 db cartridge + 5 db gyári program +
könyvek + úrszók Ara 13 000, Ft Kalmár Pé-
ter, Győr, Heineken u 24 9023
- Eladó Egy C64 + 1541 II floppy + RESET + 2
jaysok + 2 lemeztartó + 200 lemez tele játékok
köl Ár meggyezés alapján Cím Molnár Gyula
Szeged, Bernák u 7 IV/12 6724 Tel.: (06-62)
494-004
- Alig használt garanciális 1541 II-es floppy drive
olcsón eladó C64, C128-as számítógéphez
Schlekmann Gábor, Budapest, XVI. Dora 14 9
N/P 1165 Tel: 271 6856

Amiga

- Tűjreim! Amigát keresel? Akkor ide figyelj! Jo
allapotban lévő Amigák eladók! Minden igényt ki-
elegetek! Minden levelelre válaszolunk! Telefonosra
mól in, ha van! Cím: Amigo Club, Eger, Blaskó
vics u 3 3300
- Amiga programok vételi, cseleje, eladása
csak 30. Ft/lemez!!! Kátsztyán Péter Buda-
pest, III. Frankl teo u 70 12 1023 Telefon
1169 118

- Eladó 1 db Amiga hardware Reference
Manual Ajánlatokkal keres! Kalmár Péter, Győr,
Herman O u 24 9023

Amiga 3.5" lemezen programok! 1 lemez
másolása 50,- Ft ént! Aki 30 db-ot rendel, az
20 db-ot fizet! Válaszborítékban lista Cím
Nyeste János, Budapest, IV. Világ utca 29
X/59 1042 Tel: 189 90 64

- Eladó 100 db 3.5" os lemez Amiga programok-
kal, 5 000,- Ft-ért, 5 1/4"-os drive Amigához
6 000,- Ft-ért, német nyelvű „Amiga Intern” című
könyv 1 000,- Ft-ért. Benháml Péter, Miskolc, Vó-
logda u 6 F/1 3525 Tel: (06-46) 349 210
- Amiga 500+ programok cseleje, vételi! Meg-
van pl: Dune 2, Dribbling stb Keresek Amiga
500+ géphez magyar nyelvű szakkönyvet
Ugyanm C64-es programok eladását! A címem
Dohonyi Zoltan Budapest, XVIII. Üllői út 294
1184

PC

- PC lemezeket adok Válaszborítékban listát
ben, Frankó Vitaly, 5600 Békescsaba, Andrassy
18/A Tel: (06-66) 328 242
- IBM jatek és felhasználó programok eladók
Válaszborítékban listát küldök PC INFORMATICA
1462 Budapest, Pf. 766
- IBM programok cseleje! Bővülő választék lel
használati és játékpgr listát Válaszborítékban listát
leles listát küldök! Ij bátran, minden levélre váls-
szolok! Velem jól jatsz! Perczel Zoltan, Gyón-
gyós, Köcsög u 27 F/2 3200
- IBM PC programok cseleje, eladása 30. Ft/le-
mez 5.25" és 3.5" DD, HD listát keres és küldök
Gyurján Balim, Nyregyháza, Rákóczi út 32/B
4400

• IBM programok nagy választékban kedvező áron! Nagy Zoltán, Budapest, III. Aranykor utca 1031 Tel: 1730 086
 • IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. Kérésre ingyenes leveles listát küldünk. Turi Jácint Budapest, XIII. Berettyó u. 17/17 1138
 • Eladó IBM kompatibilis 386DX, 128 és 144 és floppy, 120 as Winchisler, SVGA (28) monitor (1024K s kártyával), baby házban és több 100 lemezi program, akár külön is. Garancia 94 márciusig. Irány: 120 000, Ft. Fienkó Vilmos 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A Tel: (06 66) 328 242
 • Eladó EGA 800/600/16 monitor + kártya, irány: 17 000, Ft. Eladó: Kálmán Norbert (06 33) 316 108 (17 20 óráig)
 • Sok program PC-re eladó 40, 1 cd-ron. Zádor János, Budapest, VIII. Mátyás tér 14 V.B. 1084. Tel: 11 44 639
 • PC leírások és játékok programok 1000 lemezes választékban INGYEN! Budapesti 62, Ft. 768 1384

Plusz és társai

• Eladó egy C16 (64K) 1 magán + 15 kazetta + monitor + joystickok 1 könyvek + a C= egyedi író lap összes száma (86/0 - 93/12), kb. 21 000, Ft-ért. Eladó: Kálmán Norbert Kozma Gábor Mehek, Ady E. u. 19 5726

• Plusz4 és programok lemezen, kazettán, precízen, gyorsan a SU-VI Soft-Idő Szuk Csaba Pecs, Ignác u. 14 7625 Tel: (06 72) 330 103
 • Programeladás! Plusz4, C16-os, C124-es, legújabb programok olcsón eladók kazettán, lemezen, írókollé Góptus megjelöléssel. Bende Ferenc, Pépa, Anila u. 5/B 8500
 • Plusz4 és programeladás. Minőség, megbízhatóság. Fülbelyegzői választékért listát küldök. Dask Krisztián, Budapest, XIX. Jahn Ferenc u. 21 V.13 1195
 • Plusz4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. B1/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékot küldök listát. Tócski Tamás, Kiskunfélegyháza, Széni Imre herceg u. 35 6100
 • Plusz4 és, C64-es, lemezeiket, kazettáikat olcsón eladom. Válaszborítékot küldök listát. Csépanyi László, Putnok, Vasvári u. 6 3630
 • Plusz4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. B1/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékot küldök listát. Tócski Tamás, Kiskunfélegyháza, Széni Imre herceg u. 35 6100

Egyéb

• Eladó olcsón CoV 318 ig 22 26 ig 576 kbyte 1990 27 ig, 1991 1, 2, 1992 3, 4, C-Mania 1990: 1991: 1, 2, 3, 4, 5 1001/3, 4, 5 könyvek. Erd. K. Antal István, Baja, Cserekesz u. 12, 6500

• C64 és lemezesek! Egy új CLUH alakult a szarmotok, melyben fantasztikus lehetőségek jutnak ki. Ilyen nem volt! Bélyeges választékot lehet látni küldök. Feltétlenül írjatok, nem bajlatok meg! Petrovics Zoltán, Veresegyház, Harsta u. 1 2112

AD&D szabálykönyv játékosok, szörnyek, mesélők KIVONATA, 145 oldal, 140 szórny részletes leírása, kb. 400 választék, 14 kártya leírása... újdonságok: új papírosztály, vadmagia stb. 2 félsz papírosztály, gyógyító (biopontok), áldozó. Papírosztály és választék választék: 600 700 viúdzsát, sörteket, iskolák, vadmagia etc. Megjelenhet. Simon János (Jahny - MACEface), Budapest, XIV. Tűz-kő u. 145/b Telefonszám: 1-836-971 átlában esel

Exkluzív

Getto maeiro arvereste bocsáta muzealis értékű C64 + 1541 drive konfigurációját. A szerencsés vásárló biotokba jutott azon évek során elkészült - galériai munkatársoknak, melyet a mesier a gopeket kidőrték. Az árávalatokat kéjük a szerkesztőség elniere elküldeni

GAMES CENTER

AMIGA LISTA 1993. október

Akcio: Action Service — 1 lemez / Aditams Family — 1 lemez / Ali Wainoi — 3 lemez / Airborne Ranger — 1 lemez / Alien Legion — 1 lemez / Aztec Challenge — 1 lemez / Baby Joe — 1 lemez / Battle Cars II — 1 lemez / Bi-Fi — 1 lemez / Big Nose — 1 lemez / Binary — 1 lemez / Castle Master II — 1 lemez / Charlie Chimp — 2 lemez / Cow Wars — 1 lemez / Cytron — 2 lemez / Dancing With Eggs — 1 lemez / Domine IV — 1 lemez / Diabik 9 — 1 lemez / Die Hard 2 — 1 lemez / Elvia Arcade — 2 lemez / Fletfox — 2 lemez / Flame Alone — 2 lemez / Hudson Hawk — 2 lemez / Hugo II — 5 lemez / Hugo — 3 lemez / Humans — 3 lemez / James Pond II — 1 lemez / Jaws — 1 lemez / Last Ninja — 3 lemez / Lionheart — 4 lemez / Lori — 2 lemez / Lost Vikings — 2 lemez / Mad Bomber II — 1 lemez / Matal Law — 1 lemez / Monkey Catcher — 1 lemez / Morphs — 2 lemez / Mr. Blowstone — 1 lemez / Oh No More Lemmings — 1 lemez / Pipemaster II — 1 lemez / Point Star — 1 lemez / Simulmun 2 — 1 lemez / Simulmun III — 1 lemez / Simulmun IV — 1 lemez / Sink or Swimm — 1 lemez / Small Hunt — 1 lemez / Son of Blagger — 1 lemez / Star Control — 2 lemez / Super Cauldron — 2 lemez / Swabbie Dubble — 1 lemez / Sword of Honour — 2 lemez / Tag Team Wrestling — 1 lemez / Telin commando — 1 lemez / Terminator III — 1 lemez / Venice End — 2 lemez / Wabus — 1 lemez / Worlds of Legend — 2 lemez / Xmas Lemmings — 1 lemez *** Kaland *** Cover Action — 3 lemez / De Ja Vu 2 — 2 lemez / Dick Tracy Adventure — 3 lemez / Duck Tales — 2 lemez / Fish! — 1 lemez / Galdregon's Domain — 2 lemez / Heroes of the Lance — 2 lemez / Ishai II — 3 lemez / Jonathan — 10 lemez / King's Quest V — 8 lemez / Lejland — 2 lemez / Lord of the Rings — 3 lemez / Lords of Doom — 2 lemez / Neuromancer — 1 lemez / Odyssey — 4 lemez / Plan 9 from Outer Space — 4 lemez / Scholober's Quest Babe — 4 lemez / Spill of Adventure — 3 lemez / Universal Monslei — 1 lemez / Wizardry VI — 6 lemez *** Szimuláció *** A320 Airbus — 2 lemez / AV 8B Harrier Assault — 2 lemez / Battlehawks 1942 — 2 lemez / Birds of Prey — 2 lemez / Deathbringer from Space — 1 lemez / Dungeon Flipper — 1 lemez / F/A 18 Intruder — 1 lemez / Goo Bee Air Battle — 1 lemez / Gunship 2000 — 4 lemez / Hoyle III — 2 lemez / Kennedy Approach — 1 lemez / Magic Fly — 1 lemez / Mig 29 Soviet Fighter — 1 lemez / Red Baron — 3 lemez / Silent Service 2 — 2 lemez / Silent Service — 1 lemez / Skyline II — 1 lemez / Strike Fleet — 1 lemez / Wing Commander II/demo — 1 lemez / Wing Commander — 3 lemez *** Sport *** 3D World Boxing — 1 lemez / 3D World Tennis — 1 lemez / Championship Manager 93 — 3 lemez / Diego Maradona's Football — 1 lemez / Football Tactician II — 2 lemez / Gazza II — 1 lemez / Goal! — 2 lemez / Graham Taylor Soccer — 2 lemez / Karamalz Cup — 1 lemez / Leeds United Championship — 2 lemez / Match of the Day — 2 lemez / Roll Or Die — 2 lemez / Skate of Art — 1 lemez / Soccer Boss — 1 lemez / Soccer Goals — 1 lemez / Superliga — 1 lemez / Tactical Football — 2 lemez / Tom Landry Football — 2 lemez / Tiebreak Champion II — 1 lemez *** Stratégia *** Air Support — 2 lemez / Ancient Ali Wai In Skies — 4 lemez / Balkan Conflict — 2 lemez / Ballistic Diplomacy — 2 lemez / Battle Isle II — 2 lemez / Celtic Legends — 2 lemez / Conquest & Dominion — 1 lemez / Defender of the Crown — 2 lemez / Diplomacy III — 1 lemez / Dune 2 — 6 lemez / Elanor — 1 lemez / Kingdoms of England — 2 lemez / Ragnarok — 2 lemez / Rampart — 1 lemez / Realms — 2 lemez / Syndicate — 4 lemez / Viking — 1 lemez *** Logika *** Goliath — 1 lemez / Oktagon — 1 lemez / Rummy — 1 lemez / Tetris Pro — 1 lemez

C64

Játékok: ACID RUNNER — ludo runner — 118 / BEE — 52 — ügyességi — 205 / BUNDESLIGA 2 — locimanager — 123 / BUNDESLIGA MANAGER 2.0 — menedzser — 117 / CENTAURI ALLIANCE — kaland — 1 SD / COIRA — kaland — 252 / CYBORG 2000 — 3d akció — 136 / DESTROYER ESCORT 100%, egyúval — szimuláció — 1 SD / DETONATORS — ügyességi — 228 / DRIBBLING — loci — 230 / ELITE — útkereskedő — 226 / EXAMINATION — kaland — 1 SD / GALDRAGON'S DOMAIN — kaland — 1 SD / IAHISE — útkereskedő — 205 / HOLIDAY COPS — akció — 102 / JIMMI'S SUPER LEAG — menedzser — 139 / JULIUS CAESAR — stratégia — 259 / KARAMALZ CUP — jégkorcs — 1 SD / KILLING ROAD — lövöldözős — 133 / LENTIVE — lövöldözős — 222 / LORDS OF CHAOS — kaland — 344 / LORDS OF CHAOS 2 — kaland — 173 / McDONALD LAND — gyűjtyű — 2 SD / MEGA STARFORCE — invader — 1 SD / MORIBUND — logika — 1 SD / NOBBY THE AARDVARK — maszk ügyes — 2 SD / ORMS SAGA II — HPG — 3 SD / OSTFRIESLAND GAMES — ügyességi — 1 SD / PLE UP — logika — 220 / PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD / PUIS — logika — 141 / PSYCHO CHAOS — ügyességi — 444 / PUNICA GAME — ügyességi — 410 / QUARK — logika — 222 / ROBOBO — maszk ügyes — 110 / SLEEPWALKER — ügy akció — 2 SD / SMASH — lenisz — 1 SD / SPACE DUEL — lövöldözős — 1 SD / SPACE QUIZ — variáció (nomet) — 1 SD / SPECTRE OF BAHADAD — akció — 1 SD / SPIRIT OF ADVENTURE — kaland — 4 SD / STARSHIP COMMANDER — úttörő — 1 SD / STONOPHORE — lenisz — 189 / STRIKE FLEET — szimuláció — 2 SD / SYSTEM — ládatológató — 280 *** Felhasználó *** AMIGA PAINT — rajzprg — 1 SD / ART STUDIO 2.0 — rajzprg — 1 SD / BEAT BOX CREATOR — zeneeszköz — 1 SD / DEMO DEMON — demokészítő — 2 SD / DISK DEVIL — user csq — 2 SD / GAME MAKER — játékkészítő — 2 SD / GIGA PAINT — rajzprg — 4 SD / HOME VIDEO PRODUCER — lenisz — 2 SD / MINI OFFICE — ludo készítő — 1 SD / NEWSROOM — újs szerk — 6 SD / PRINT FOX — grafikus szövszerk — 2 SD / ROCKMONITOR 5.3 — zeneeszköz — 1 SD / SHOOT'ER UP CONSTRUIT — játékos — 2 SD / VIDEO FOX — videofelirtozó — 1 SD

PC

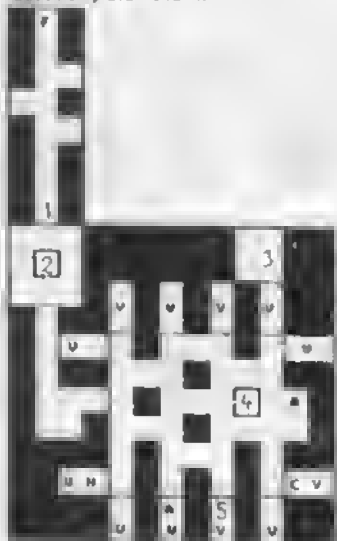
Akcio: Back to the Future III — 1HD / EV / Badblood — 1HD / CEVH / Bruce Lee Lives — 1HD / EV / Cadaver — 1HD / CEV / Cool world trailer — 1HD / V / Cover action — 1HD / CEV / Crystal caves — 1HD / E / Dizzy in fantasy world — 1HD / CEV / Dragon's law 2 + trailer — 2HD / CEV / Dragon's law 3 — 3HD / V / Dylan dog — 1HD / V / Eternian — 1HD / V / First samurai — 1HD / V / Flashback — 1HD / V / Freddy Pharkas — 2HD / V / Future wars — 1HD / CEV / Galactic empire — 1HD / V / Golden eagle — 1HD / EV / Gremkins II — 1HD / EV / Jelsons — 1HD / EV / Jainers — 1DD / V / Lemmings — 1HD / CEV / Lode runner — 1DD / C / Monthly Photon's flying circus — 1HD / E / Nicky Boom trailer — 1HD / V / Robocup 2 — 1HD / E / Robocup 3 — 1HD / V / Samurai — 1HD / EVMI / Scorched Earth — 1DD / V / Sheepwilder — 3HD / V / Star Control 2 — 4HD / V / Star Trek — 5HD / V / Street light II — 2HD / V / Super space invaders — 2HD / CEV / Teenage mutant turtles 2 — 2HD / CEV / Terminator 1 / 2HD / CEV / Ugh II / trailer — 1DD / V / Unouchables — 1HD / CEV / Urduim — 1DD / CE / Wacky funsters — 6HD / V / Wall of the dummies — 2HD / CEV / Xenon 2 — 1HD / CEV *** Kaland *** Betrayal at Krondor — 8HD — V / Black crown — 2HD / EV / Bush Bock — 1HD / E / Codename Iceman — 2HD / EV / Colonel's bequest — 3HD / E / Conan the cimmerian — 3HD / V / Conquest of the Longbow — 6HD / V / Cruise for a corpse — 2HD / V / Crystals of Arborea — 1DD / V / Darkseed — 3HD / V / Day of the tentacles — 7HD / V / Death knight of krynn — 1HD / CEV / Dragon strike — 1HD / CE / Dungeon master — 1DD / V / Eco quest — 3HD / V / Eco quest 2 — 6HD / V / Fascination — 3HD / CEV / Floor 13 — 2HD / V / Golden Axe — 1HD / CEV / Heart of China — 6HD / V / Hero quest — 1HD / EV / KGB — 3HD / V / Les money lost in LA — 3HD / EV / Lord of the rings 2 — 3HD / V / Lute of the impress — 2HD / V / Megallavillia II — 3HD / EV / Riders of Rohan — 2HD / V / Secret of Monkey Island 2 — 6HD / V / Shadow worlds — 1HD / V / Spirit of adventure — 2HD / V / Twilight 2000 — 2HD / V / Valhalla — 2HD / V / Vengeance of excalibur — 3HD / V / Waxworks — 4HD / V / World drama — 1HD / CEV / Wizard 6 — 1HD / E / Wizard 7 — 2HD / V *** Szimuláció *** 1000 Miglia — 1HD / V / 688 attack submarine — 1HD / CEV / A 10 tank killer 2 — 2HD / HCEV / A.G.E. — 2HD / V / B-52 Megalotress — 1HD / CEV / Big fishing game — 1HD / CEV / Birds of Prey — 1DD / CEV / Car & driver — 5HD / V / Cisco heat — 1HD / EV / Crazy cars 3 — 1HD / EV / F-15 Strike Eagle 2 — 1HD / CEV / F-18 — 1DD / C / F-29 Falcon Patrol — 1HD / CEV / Knight of the sky — 1HD / V / Lombard rally — 1DD / CE / Midwinter 2 — 1HD / V / Secret weapons of Luftwaffe — 1HD / EV / Task force 1942 — 6HD / V / Top gun 2. Danger zone — 2HD / V / Toyota rally — 1HD / V *** Sport *** California games — 1DD / CEV / California games II — 1HD / CEV / Espana '92 — 2HD / V / Osmos Summer Edition — 1HD / CEV / Gaites Winter Challenge — 1HD / EV / Gazza 2 — 1HD / V / Killerballs — 1HD / V / TV-Sports Basketball — 1HD / V *** Stratégia *** 1869 — 1HD / V / Airbuck — 1HD / E / Carnies at war — 1HD / V / Defender of the crown — 1DD / C / Der Patzner — 2HD / V / Global Conquest — 1DD / E / History Ima — 4HD / V / Jannin D'arc — 1HD / CEV / Mergalo-mania — 1HD / CEV / Patriot — 3HD / V / Pullon strikes back — 2HD / V / Perfect general — 1HD / V / Populus 2 — 4HD / V / Powermonger — 2HD / V / Rampart — 1HD / V / Sinecity II — 2HD / EVMI / Sim Farm — 2HD / V / Storm Master — 1HD / CEV / Stratego — 1HD / V *** Logika *** Battle chess — 1HD / CE / Battle chess 2 — 1HD / CE / Circle of Dr. Brain — 2HD / EV / Chessmaster 2000 — 1DD / CE / Chessmaster 2100 — 1DD / E / Chessmaster 3000 — 2HD / EV / Classic jilits — 1HD / V / Iacestis — 1DD / EV / Life & death — 1HD / C / Locationator — 1DD / EV / Rocktris — 1HD / V / Sextus — 1HD / V / Supermetris — 1HD / CEV / Walrus — 1HD / E /

A megrendelés feltételei és az árak nem változtak, a CoV előző számában olvashatók, vagy feibélyezgett választórték ellenében megküldjük teljes listánkat együtt: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

„Hull az elsárgult levelem...” cseng a fülemben ez a dalocská, melynek éppen most volna az aktualitása, de rá kellett döbennem, hogy ez a szín-teória az én esetemre nem igaz. Néhány megszallott hölgyemény alkotásától eltérően általában fehér levelek jöttek az elmúlt hónapban is, melyek egy bizonyos hányada kivételesen most is arra a sorsra jutott, melyet a fenti idézet első szava szabott meg neki — csak meg annal is lejjebb. A maradékot összeszutyálva a múltkorl maradókkal majd azt megsztalva sikerült azért egy bizonyos hierarchiai sorrendet felállítanom azok között, akiknek van esélyük arra, hogy a CoVboy Postába kerüljenek. Na, most el kell mondanom, hogy ez meg mindig kb. a tízszerese annak, ami egyel kisebb betűmérettel 3 oldalba beleferhet, s akkor még nem is válaszoltam. Egyszóval örülök neki, hogy ennyire igyekeztek, de barmennyire is szeretném, nem tudok mindenki levelére reagálni. Többek kérdésére viszont ezúton válaszolok: nincs a tervek között „CoVboy Plusz” magazin indítása, nem vágyódom a Sanyi babérjaira, meg aztán nem tudom, hogy ezt a rémhírt ki terjesztette el, mert az ország több részéről is jöttek levelek, hogy: „Úgy hallottuk...”. Kém, pontosítanak: En legalábbis nem tudok róla... No de féle a komolyságokkal, induljon a móka!

Szót kér HáPi

Bocsánattal esedezem, de a LEGACY leírás végéről torzodalmi okok folytán lemaradt egy létképszerlet, a csontvázas szinté. CoVboy bátyó néhány sőr ellenében volt olyan kedves, hogy ezen mulasztásomat most itt bepótolhatom:



Csontvázas szint

Kérek egy T-Sőrt

CoVboy: ...vagy inkább T-Sőrtől, azelleg pótló, ha már így rákérdeztek. Csak tessék — csak tessék, négykilencvenkilencért azelát! Nam zánél e CoV pótló! (...vagy nemzenél a CoV Pótlóban?) Ki pótlóban kel, ez e zoldseget e pótlóban taroljat! Pótló de fauvá nélkül! Kifordítom — befordítom, mégia pótló a CoV pótló! CoVboy posta, CoVboy kaszini, CoV Pótlóban legjobb... a CoV-ot olvasni! Nyeri e lottón? Vagyan kaszál! Vágja le az apja... azt az öklősi az asztalra, hogy meg tudja venni korunk lagmodamabb ruhakollekciójának egyik darabját, a CoV Pótló! Flam! Melyik lora teltél? Hogyhogy melyikre? Hal a CoV pótlóra!

Na? Melyik azdogen teltél e legjobban? Egyik rosszabb, mint a másik nemda? Na mindegy, ez ne zavarjon benneteket annak eldöntésében, hogy hány pótlót akartok rendelni: kettőt, vagy hármat. Tudjátok, elkopik, aztán meg lehet hogy közben elfogy a kézzel...

No, reklámkampányunk elég la leaz annyi, tenyleg felőlvén magam. Bizonyára felvótódik a kérdés, mi ez a nagy CoV Pótló kampány. Nos, a múltkorl levelezésben felvetett tema nagyobbab robbant, mint ahogy azt mi gondoltuk volna. Szinte minden második levél érintőtegeesen foglalkozott a kérdéssel, de olyat nem találtunk, aki ellene latt volna. Sőt. Inkább kérdőre lattunk vonva: „Micsoda dolog az, hogy a ...nok, és a ... éknek is van pótlójuk (klipontozott rész a reklám helys, csak nem fizetek reklámdíjat), nekünk CoV-osoknak meg nincs?”.

Ki így, ki úgy telté meg a lemahoz való hozzáfűz-nivalóját, lássunk 1-2 példát:

Tisztelet Szerkesztőség!

A legutóbbi CoVboy Postában felvetett kérdés teljesen jogos! MIÉRT NINCS CoV-os PÓLÓ??!! Le-

hetnenek rajta telonek (na azért nem túl sok!), egy pósztor (pl egy CoVboy), egy számológép, amin CoVboy a téhen-nyilvánlást vezet, néhány lemez (össze-vissza hevernek), pár üveg sőr és egy CoV Persze ez nem kötelező, csak úgy gondol-lam lényeg, hogy a pótló szép és menő legyen. Szóval a pótló öltit nagyon jó, és lehetne sorsolni is olvasok között. Szóval én támogatom a Pótló ötletet!

Tisztelettel egy szuper pótló reményében
KADÁR BENCE, Budapesti

Hi CoVboy!

Ez már a 15. megválaszolatlan levelenr! (Na látod, már az elsőben a pótló témával kellett volna kezdened! — CoVboy)

Kellikülküllküllküllküllküllküllküll, persza hogy kell CoV PÓLÓ

Gyors körkérdés

— FIUKI

— ?

— Kell CoV-os pótló???

— Kell hát! Lesz? Van? Hol?

Nehanyan még értetlenskednek

— Mi a lól'az az?

— Pótló van, rajta telhen, jó nagy, meg bazi betűk-kel, hogy CoV

Mély hördülés

Mutatok nekik néhány Getto grafikat

— Aargh! Kell!!! Bika nincs?

— ?

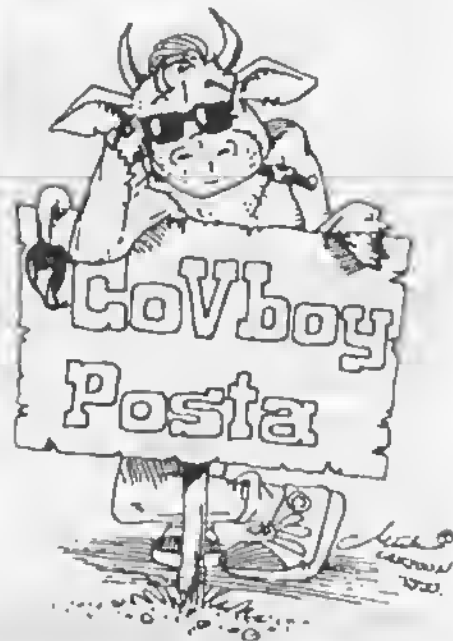
Ebből látrajzok, mindenkinek (még akinek gépe sincs, sőt a CoV-ot sem ismer) szükség van legalább 1-2 db CoV pótlóra.

Kérlek tieket, legyen minél tramarabb!

Üdv! Nagy Gábor (alias Gidi), Alsószolca city

CoVboy: Folytatheim a sőt, de hamar megtele-ne a Poals, e lényegül úgyia árti mindenki. Egy-azoval nem volt nehez maggyóznai a flukai, hogy mozduljanak má' meg ebbe az irányben. Ez a soraoladit valóban soraol-ósdit, természetesen e továbbabban lass pótló is a nyeremanytárgyak között. A levelek nagy részét egyébként átadlam Getto masstro-nak (fénylag eről jut eazomba Getto megválasz C64 konfigur-jától, hamisíthatalan grafikat műalkotásokkal tűzdelt maalna, lehet-ra arajantatokat tenni). Szóval Gatto az ötlelleket megpობálja papírta, akarom mondani pótlóra valói, hogy minél szuperabb pótlóválasztékkal álljunk a rendalkézésatákre. Addig ia, az lüdtelst nehézaágek athlidalására nyomulunk a hatsó-belső bormon is láthatal — mar lement — figurá-val, csak a billogoi módaitottuk a lüleben. Eb-ből is láthatal, mi nam kivanjuk 10 cenila 'CoV the Beal' is egyéb haonlő azovegekkal elronianl a pótló alejét, hlazen nem nagyozni akarunk, hanem egy trappáns, jópofa dologit kinalunk nek-lak, amiről e beavalottak úgyis tudjak, hogy micsoda.

Mag valami. A protoplúpus lesztelalee megtörtént. 3-4-szer alzavartuk úgy 60°C-on, mosogepben. Mag aem kottanyi neki, nam ugy mint az egyik volt barát, lesztéri sib. orazagbeli piacon vasarolt pótló, mely agyazeri moaaa után úgy a felare ószament a s a rajta maradt minia alapján nem igazán ludtam aldóntani, hogy moat éppen sokal ittam aa ezart nem lalok rajta semmit, vagy koszoa a szemüvegem. Mivel nem hordok szemüveget, es mindenki ludja, hogy nam lazok, ezart azutan egygyal nóit az autom csomaglatol-jában randszeresnat lórolgelörongyok azama Majd' effelapentem! Gidának azt üzenem Alao-zsolcára, hogy NEM VAGYOK KÖVÉR!!! Kikárem magamnak. Bocsánatodat minimum 3 pótló



megrendelésével rohalod fe, mákülönbön faljegyzedek a noteszembe...

History CoV-iline

Monsieur CoVboy!

Az ósók, avagy így is történelmeti volna...

Történelem szakra megyek (még mindrg jobb, mintha lápre — CoVboy), így lantiazam meglódu-l va, új ósókot láfált ki a létezők helyett. Azert ia, hogy (ál)lényekkel bizonyítam azt az igenis léte-ző lőnyt, hogy (ál)őseim is olyan kevésbé ongtak az ültöthez, mint én lme a kifált regeny (légy! csapó fi)

kb. 1 sz.046... Első ősom jóval Árpadek előtt letelepedett a Kárpád-mudencében, es amikor a lent említett Árpád es selegei hunloglálva a Balaton hoz ért, ott-tartózkodó őspapám mar ültölt, nádkunyhókat adott berbe drágan Zimmer Fier leírattal es jurta sator camping-el nyitott a lo partán. Ő volt az első es utolsó igaz üztelőmber a családban

1046 Első ősom, kinek neve Suba volt, deduno-kája 46 éves ekkor es a pogány nevelől kike-rősztelkedve (ráma vajk volt a novel) Ába Samu-el nádor, későbbi király lesztelére lölveszt a Háb a Sármuul nevel. A Háb családnével szak-mája után — lodrász volt — kapja A '46 os Valir lazadás es szabadsaghar alatt maszet lodra-szától nyit, ugyanis ekkor minden pogány ko-paszta nyírlakozott. Peclje van, Valtija vízzer bielő nélkül szármaj a túlvilagra, ősomtól pedig megvonják az üzteli engedélyt

1080 ban unokája 55 éves es van egy gyereke, aki egy kmai nótlő születelt, így kinas nevel kapott, ő volt Bicig 1-er (Bicig li). A kis hohó 95 ben 40 évesen bicigharus lett. A baj csak az volt, hogy hegyi kerekpart arult a Hortobágyon. Nem is kell mondan, az uztel beluccsolt

1241 e család disszrdal a tatárok elöl. Elősző-l iztand szigetere veti őket a sors, majd a 'Weórós Erick tours-szal' Gronlandra hajóznak. A család vállalkozni kezd, de lónkre megy, ugyanis a fagyos videlen lellet hűlőkkel akar nak betörni úz ikkori piactra. Nemigen sikeredik

1320. A család Skandináviába költözik. Rogtoni tragedia lőnténik, a család leje, a felig magyar lélig grónlandr lőor nreghal. Oszo letenle tie-lyén epült a mai svédt fővaros (Oslo). A megbót degull életében halman voltak lesztvének. Feg, Thor es Porron. Porron lett a vezető a választá sokon, de ezt lej lúni nem tudta, es rövid lusa kodas után egyszerűen letelepte. A hatalmi puccs után a család kel része szakadt

1350. Rövid anglis tartózkodás után a család Franciaországban el, aholis Polroh lla lelvessz a Jean Michel Service (Jean Michel Szerviz) larr-cia nevel es 20 évesen autószervert nyit. Am az akkori szekerik, bafatuk nem igényelték mosást (még időáztatás nélkül sim), benzint, sróval semmi ilyet. Total csód. Az ifússággal úgy

Usezzák meg, hogy az összes otthoni aranyat (aranyórákat, aranyékszereket, aranyláncokat és fogakat, aranyórókat) elzálogosították és Németországba költöztek.

1935. Jean 25 éves lra szintén orosz utra ter, szintén autószerelő lesz, de már németes névvel, neve Klaus Werner von Lütwerck und Rantotta. Ő sem el meg az autószerelésből, mivel a lovasgazdák igen csodálkoztak, mikor kerekelt akart cserélni a négy lábú virslishegyeken (a lovakon). A orosz anyagi helyzetét viszi rá ökre, hogy újra magyar földre lépjenek. Fia kb. 56 Tífluszt nem volt hőb, csak tenszonyos és csak azert esett le, majd esés közben véletlenül jánotta le a lóróktól, akinek véletlenül volt zászló a kezében, és véletlenül nem ugrott földre, de ez mind irazugság, amit írt

A Svédországban maradtottak jobban jártak, ott az egyik íljú 1567-ben Oroszországba költözött, majd lovetto az Ivan Mnyom nevet és jólmonó édes-séggyárat alapított.

SZATHMÁRY ISTVÁN, Szolnok

CoVboy: Hát, nem mondom elég azepen vlesza-nyomoztat ősalid történetét, bar az a benyomásom, hogy a tejlódea nalatok fordított iranyban történt, azért le hallgattad el, mi történt az 1600-as évektől napjainkig. Bar azt nem közölöd, hogy hova kivénz történelem azakia manni — én mashová kívánlak — de abban biztos vagyok, hogy egy oktatási intézményben sem lass hoeszítavú a pályafutásaod, ha a történelemnek csak ezen — áhatald lement — periódusát fogod kenni-vagni, a többira meg „nem emlékezel”. Hidd el, jobban jároz, ha nem szagylledd azt, ami az elmúlt pár száz évben történt, még akkor is, ha arra a színtre álllyedtetlek vlesza, amiről a tenil íremányod árulkodik, inkább legyél őszinte, és ha lehet, a talveitell mellé csatolj önáletrajzodat ne t.ez. 846-ban kezdőd... Mellealeg leveled másolatát elküldtem az őszazea olyan oktatási In-tezmény igazgatósáaganak, akiknél történelem szakon is folyik oktatása, jobb ha tudják, mire számíthatnak...

Newspaper Quest #3

1fr CoVboy!

Vagyok Dánielnek hívják, CGD Software Team tagja vagyok (nemrég küldtünk Neked anyagot) (Kösz, megkaptem, már elazítom az őszazeat — CoVboy) Bátyám már itt (rajzott) körülbban a CoV 23-ba, ATARI ST számítógéppel rendelkezem (Ez egy édekeas mondal-kapcsolat, mondd nyelvtanból hanyas vagyot? — CoVboy)

E rövidke bemutatkozás után a lényegre térlek (Maahol is így szoktál bemutatkozni? Nem aam-mi? — CoVboy)

Nincs kedvem az újságról írni, mert inkább az ország világot zengető művemmel szeretnék örömet (?) szerezni a magyar nép filozof Állampolgárainak (Akkor úgy látom, te is eltévesztetted a házazamol, az Ország-Világ Szerkeztősége valahol egeazen maahol található — CoVboy)

Igen, itt van, megérkezett a nagy írú Senki sem gondolta volna, hogy ilyen hamar V.T. után, D.R. követve ön is megírnom elmém gyümölcsét. A történet bá nem történt meg, de bárkivel előfordulhat. A műnem dráma (köelve író írásam D.R. más DOMO munkájának stílusát).

1 Felvonás

1 Szín

(Öthon)

A — Mily banat ül felked melyén s nyomja azt oly nagy elővni, írni! CoVboy lábát a Tisza cipő? (Ezt kikárem magamnak! Baratom! Lattal már élekedben Marienat? — CoVboy)

B — Köszönöm ombersaj, hogy velem loglalkozál vala, de nem mondhatám azt én meg néked

A — S mily okból nem tehetéd meg ama cselekedetet midőn nem mondhatad meg ennekeim mily kegyetlen súly próbát letaszítani légedet a pokol mélyére

B — A vad s kegyetlen BKV ellenőrök meglenye geték engem

A — S mit mondtak azok, kik oly vadak s kegyetlenek valak?

B — Azt mondák: amíg nem vala berleted, nem szálhatál fel a buszra és nem utazhatál azon

A — Oh, mily sző szőkkeit ki fogad rekeszből? Hiszen csak ez a banitód? Oh, mily csekélység, minő kicsinyseg

B — Nem oly csekélység ez kedves Bátyám ahogyan azt le gondolád

A — Vajh, ha elmondanád énnekem, miért nem oly csekélység ez midőn azt én elmondtam vala.

B — Azért, édes bátyám, mert lra nem vala berletem, nem utazhaték buszval, he pedig nem utazhaték buszval, nem vásárolhatám meg e CoV legújabb számát (It a fokozódó laaszútsáeg közepette a diamairónak még halvány gőze sem vala arról, hogy előfizetia la van a világban — CoVboy)

A — Oh, jaj! Minő csapás! Nem vásárolhatád CoV-ot. Oh, jaj! S hoggyan gondolád továbbli cselekedtet nagy részének lefolyását?

B — Jár velem testvér, szerlek magamnak berletet

A — S hoggyan gondolád ezt? Hrsz Vasárnap vala, s zárva vala minden BKV jegyiroda.

B — Nem baj é apám lra, szerzünk mi berletet.

A — Hogy-ét?

B — Lopással.

A — Oh, hisz azt a lörvény megtitká minékünk.

B — Nem baj, CoV-ert mindenit megtevenk.

A — Valóban így vala, hát akkor menjünk, s szedjük gyorsan lépteinket sorjában.

(Mindketten el)

2 Szín

(A BKV jegyiroda előtt.)

B — Látod bátyám, most már ideértünk vala

A — Látám

B — Most jól figyelj, és légy csendes mint egy Samsung erősítő max. hangerőre tokerve. Ha szemodot anőb vivőd, és lehebb emetőd tejed, meglátál egy ablakot.

A — S mi dolgot szeretnél ana ablakkal kezdeni?

B — Azt mi belőrénk majd, átmászáink rajt s kihozák a benn lakozód berleteket

A — Hoggyan gondolád eme cselekedetedet végrehajtása itélni vala?

B — A falon lelmászáink, a lúdzétra segítségével, és belőrlük az ablakot eme követ.

(„B” elővesz egy követ.)

A — Induljunk öcsém!

B — Látom megértetted. Jár utánam e falon

(Mindketten elindulnak felfele Némi netrészek áran felérnek.)

B — Most figyelj testvér. Beütém az ablakot eme követ, imigyen.

(Hagy csörömpölés, „B” bírnasz az ablakon.)

B — Azt a kupoláját! Ez a bud!

(„A” még mindig a létrán.)

A — Oh, öcsém, mily szőhalmazzal sulykolsz emgem miközben én a falon küszködöm

(Közben „A” is lelmászik.)

A — Ott teledik egy aptó, min gyorsan, sebesen át haladhatánk kedvünkre.

B — Hűyes Jár utánam.

(Mindketten ki.)

3 Szín

A — Oh, holiszen, ez már maga a berletiroda

B — Jőmegam is úgy vevém észre. Menjünk, s keressünk orvénysé berletet.

(Elkezdik keresni.)

A — Itt vala egy. Nézd mily szépséges. Minő nyomdатеchnikai magaslat lehetett vala eme berlet elkészítése.

B — Jár Bátyám, fussunk innét, mert úgy hallám jón valak emberfia, is mindjárt észrevesztő ga lid cselekedetünket.

(Mindketten el.)

3 Felvonás

1 Szín

(Ismét otthon.)

A — Most már el melútsz CoV-ot vásárolni, nemdebár testvérem?

B — De igen, valóban

(Ekközben valaki csenget. „B” kimegy a bejárati ajtóhoz. „A” bennmarad a szobában. Kis idő elteltével „B” visszatmeg a szobába.)

B — B**** meg! Elfelejtettem, hogy előfizető vagyok.

(Függöny.)

Vége.

Ez lett volna az alkotásom. Remélem, lestezt. Szíriemtem elmenne egy CoV reklámnak. Ha, most már abbahagynom a pótyogest! DANIEL OF STIMES (ex COMA&BOMBA) ATARI ST DISKMAQ. Nagy Dániel, Budapesti XI ker CoVboy: Legtízalattensbb diámlatók arjal. Hát hogy kapzaletd te azt? Betörni valahova egy CoV érdekében? Melyesegesen is vagyok sú(ly)iva. Hát erre tennük mi a népet? Bűnöző-

kai, teljajakal, gazzfikkál, belőlőkök nevelünk? A mű irodalmi részével semmi bejom, meg lehet belőled valami (mondjuk BKV berletpenztáros), de a tartalom, az szvnyoval alatti, Hát hogy lehet minket kapcsolatba hozni helmi betőreaaa!?

Gyanús vagy te nekem! Aki képes leírni, az képes megtenni la, ezért értesíttem a XI. ker. főkapitányasgot, az őszazea berletpenzai mellett megkétazerezik az óraéget, neked pedig gratíaz küldünk minden hónapban 1-1 példányt, de könyörgöm, ne ledd meg. Hát akkor en hol fogok berletet venni?

B**** meg! Elfelejtettem, hogy autoval járok!

(Függöny!)

FURA VILÁG...

CoVboy: Én nem tudom, hogy mi történt az elmúlt hetekben, talán az arthalott meg nektek, hogy elkezdődött az íkálka, mindenestre az az irodalmi lész most nagyon megfertőzőn mindenkit. A FURA VILÁG... c. alkotást azért reazenteltem előnyben, mert liral mondanivalója jól tükröz egy verbali CoV olvasó lelki világát. Neveleem talán magam volt halábaló.

„Éjtél volt. A lroid kerek, mint egy nagy sajt, s a szőtték egboit mint a ravasz lóka, aki eppor a bukapására készül. Árde valami megzavarta az el csönjét. A kris Fábis volt az, a ronda drakulagyerek. Éppen eszt állatfogalását végzött, amikor egethasít bómblés hallott. Nem tudni, hogy mi volt az. Egy biztos. az a hang irritálta nevető izmait. Akkorát rőhögött, hogy torzszűlött szulei rogtón keresésére indultak e sajnos nemcsak ők hallottak meg a gúnysos kacajt, hanem az edő salána is, aki már a kris diakula hátsó lertájál szagolta. Hogy mit érzött iapta? Bizonyára, annak a lrsz ősz**mak a szagát, amibe Fábis éppon az előbb rogtón bele Node ő is megérezte, és közvetlen Múbris karvályosa ala nyomlaltta.

— Te lőhögte el előbb? — kérdezte telelősszavarban Múbris.

— Termeszetesen — Válaszolta a kris diakula. Igen nagyre nőt apja — és jobbit lennád te is, ha kacagnál ezen, hogy milyen krcsi azvód van, illetve volt — ugyanis éppon az nrent tepte ki Múbrisre rájött a rőhögőgörgcs, mondván jól alvet telek a lán készítésű műszívmemmel. Kalvin ltraz csak azzal vigasztalódlatott, hogy nem csak ői lette lová. Pedig tudta, hisz híre jár az erdőben. Mekkora szegény! De luda a kötelességet. Fábis írta a mocsaras-lapos vidékeket, ile nem találta meg az üvöltés gazdáját. Addig jart-kelt, amíg madmág ismeretlen tája levelet. Ott nem volt ütelzőmlba, sőt még ül se. Nagyon megijedt, hisz en csak egy védetlen gyermek. Memekült is vissza, csaklrogy a hafi mögött nem volt semmi. Úgy gondolta, ilyen körülmények közepette nincs sok értelme visszamenni. Elindult, bolyongón, ludatlanul.

Egyszer csak egy palotát pillantott meg. Mivel este is volt, láradt se volt, jónak látta közelebb menni. Kalvin megragadta Múbris gorcsos kezét, és fiatal gyors rramot diálálva elbátla maga mögött, egészen addig míg a legközelebbi énterem véris ajtó jn elé értek, melyre ez volt kulva.

„Bőlepes ingyonyos,

Kémpes buzonytalan”

Bementek, megettek a — Sokle szotte lelovaimias kacasz**rt, és nem jöttek ki... Fábis közelebb is ment, csaklrogy ott nem volt semmi, ugyanis délibábot látott. Hala trőgött ott volt az oly kedves, meleg otthon. Éppen gothós kutyasz**szag csiklandozta meg orrocskáját. Biztos az anyja főzött valami nissolón valót. Betért a házba, hűvette csontos szemuregeiből ket szemel (pupillával együtt), jól s**ggybe rugta edesanyját, és letekült. Az anyja égtelen ordást preselt ki vérző rós torkán. — Mi a jó k**** anyjátad képzels te magaditól? És bűntetésből elkezdte énekelni az orosz drakulák irodalmi datát.

Csak Kalvin a ravasz diakula. A szaját szőleszte nyitva a lrsz ver a porpázo színe. Kéble dagadt a búszkeségtől. Elbánt a nagypolajú Múbrisrel, a salának hiánya királyával. Igen, csakhogy rogtón elállt a leherlőlyasa, mikor meglatta a saluul nnti maradek csontjait, akarom mondani műcsontjait. Kalvin igazán feldühödött, gondolta, szőleszajja azt a vidám írtit. Igen ám, de Múbris után meg hal mi. Múbris jött, így aztán senki sem tudhatta, hogy melyik az igazi. Ezzel végleg betelt a pohár. Orosz lánnya változva, lekaszaabolta mind a bet salami

A drákulaházba csengővel. Grünvald nyitott ajtóit és egy szabályt pillantott meg a saját lejtőben. Kálvin, miután lejárta az összes táborát, jónak látta hazamenni. Szörnyűséges látvány fogadta. Le is hányt a halott kedvesét. Fábú éppen akkor jött ki, és lefektette a helyzetet, apjának esett. Kálvin igyekezett leken tartani Luke porontyát. Fekvő tárgyul azt az ősbárokk székényét választotta, mely a szobán lüszó végében állt, s úgy vágta hozzá hát, hogy ez miután kiköpte állkapcsát, ráhúzódt az ajtófélla sarkára.

— Állítsd le magad asszól! Ki ölte meg a jó edes k... a anyadát?

— Te, te.

— Acsi, acsi! Nincsen neked ilyen galád-apád, hogy megöljem az anyósom lányát, gyémántem anyját!

— De le voltál! Lattam a vért a szád szélén!

— Ez nem az ő vere, hanem Múbné. Képzeld el, hogy miután megebédeltünk én desszertnek még megetttem őt is, de miután kóttam, meglattam őt halot magával. És ekkor fogtam magam, és mindket leányasaltam. És most mülham; ki követte el ezt a szörnyű gyilkosságot!?

De Fábú már nem válaszolt. Önkiszével vettél veget (amúgy is hosszú) életének. Kalvin egyedül maradt a lakásban, két döglött drakulával. Ráadásul az egyik bűnös is. Ismét kopogtak az ajtón. Elővigyázatlanságból visszakopogott, hogy nem ő az, ugyanis nem akarta látni véres, elkecseregett potyát. Szerencsére nem ő volt az, hanem a város vezetői, akik gratulálnak hőslettelért. Kalvin lel őni múlva a rendőri lőkapitányságon volt, teliaggatva a „Legbitterebb állat”, „Vérszomjas családölő”, az ő bűntudatára készített nemzeli kúntudatesszel. Hőszed befőle, de nem örült a megszálló címeknek. Alig várta, hogy kikerüljön ebből a fűtől, kárlanyos búzabailangból, és iszonytató mérszállásba legljon. Keresle családja gyilkosát. Par nap múlva a lapok tele voltak vele.

„A merész hazah meglte páro Frankenstein, az erdő körületekben álló polgárat.”

„Megölte a farkasemberek taborozási helyét, ezért ő a világ legbitterebb állata címet adományozták neki.”

Lassan az egész világot elpusztította volna, ha egy merész, amide iszonyú ronda álarcos lovag ellene ne szegült volna. Szorozatosan mentte meg az ártatlan rémligányokat. Őt Csótányának nevezték, és megutálták a bekes polgársággal. Faportokat készítették velük.

— Hűszke vagyok, hogy a dicső Kálvint körömben üdvözölhetem. Ön már egy jó ideje nemzeti hős. Pontosan mióta is?

— Jól emlékszem arra a gyalázatos napra, akkor pillantottam meg először halott hitvesem tetemet.

— Ön miért kóp folyton Kálvin úr leveisébe, mint egy elvetemült gilisztá, miért menti meg jövendő áldozatait?

— Nincsen rá mas okom, mint ártatlan lelkeket megölni, és lőniesztem régi adósságomat.

— Magáról azt tartja a közvelemény, hogy egy le reg, amit el kell boporni.

— Tudom jól, mit gondolnak rólam.

Hilvákos beszédekben sértették egymást. Kalvin különleges névgye megőli a portereket. Az álarcos kutyának nem marad más dolga, mint hilvány életet mentse. Tőhany alávaló szolgál meg próbálja utánozni a nagy drakulát, ám azok titkos módon elhullanak. Az egész birodalom romokban hever. Ket lény csak össze állandóan él el lialál küzdelmekben, de egyiknek se sikerül győzni. A bűntény még mindig lelderítetlen maradt. vajon kicsoda az álarcos lovag? Nos ő nem más, mint az eget hasító bombólés tulajdonosa. Asztnd, a félig kutya, félig hal, aki mai az egész hece hurn kezdődött. A következő napon, mennydörgések közepette két megháborodott állat vív elkecseregett, és hegyedén harcot. Már odűg eljutnak, hogy egymásra lamaszkodva szdják egymás anyját. Ekkor felmerül az ősi kérdés: Ki ölte meg Grünvaldot? Ha nem az álarcos lovag, akkor ki?

— Hal en — kiáltn a levegőbe. Múbné a gőlhős al-lán!

— Te szemet!

— Te szemet!

— Te miért utalod őt?

— Ebből a személtől már kőptem egy szívet, és nyolc példányban megtemtem. Az nem lehet, hogy még mindig él! És te miért utalod?

— Hogy miért, marta ordítottam. Ez a görény kivette az utolsó szót is a számból.

— Akkor mi most miért veszekszünk egymással? Kány Múbné!

— Öljük meg a személt!

Azzal mind a ketten, mint a veszett vadak rárohanak, és nédők a lorkál. De Kálvin kardja „véledenül” átsuszik Asztnd nyakába. Áni egy másik Múbné tőlől őt lecsapott. Kálvira egy tuskóval. A drakula agyveleje szdtrőccseni a romokon. Csak a sátán élte túl ezt a borzalmas korszakot. Az akkori időkben nagyon kegyetlen diktatúra bonlatkozott ki. Ez e Múbné olyan kegyetlen volt, hogy képes volt saját megukal is munkába togni, pusztán, hogy királyi többsben beszélhessünk róla. álla K.G., vagyis KOZMA GERGELY, Bp. Xker.

CoVboy: Hello Múbné! Te milyen azakra jéaz?

Erőszakra? Ezt a azított mennyi idő alatt alkerült

őaszetrődnő? Nekem egyébként talazott, bar volt

agykét dolog, ami nem volt egészen tlaiza. Pl.

nem volt tlaiza a rom, miután rátrőccaent a draku-

kula agyvála, vagy pl. nem volt tlaiza Kálvin

kardja, amikor átcaúazott két nyakon kereasztul

és folytathatnám. Ezenkívül nem tudtam kapcao-

larba hozni az alarcoa lovagot Grünvald leherfo-

lyézával, nem értem, hogy emelhetne tel Kálvin

az óabarokk butort, ha közben magvalni kény-

azerült egyik karjától, Fábla miért kereste az

üljelző-táblákat, ha valóban nem volt ut, és ha a

ket drakula bűdől, Kálvin miért nem fogta be az

orrát. Nem lehetetlen, hogy a méaadik réazból

ezek is ki fognak derülni, de attól tartok erre mar

nom a CoVboy postában fog sor karülni.

Forgókinpad

Szna?

(Na neee! Talán Ykes! — CoVboy)

Bemegy Piroka az erdőbe. Talalkozik a farkassal. A farkas elhatározza, hogy mielőtt megenné a lányt, 3 kívánságát teljesít. Pirokát 1 kívánsága kis enyeme-penyeme (SEX) Megtörténik, a farkas 1/3. részt kílrad. 2 ugyanaz — 2/3. részt kílrad. 3 ugyanaz, de a farkas félőton megdől. Mi ebből a tanulság? Profi kurvák ne menjenek az erdőbe, mert kiirtják az állatokat. A tanárunk szerint ez a vicc szűgyenbe hozza az iskolánkat. Hal istenem, ha hülyék? Ha csál! Ja, ez az első levelem számitógépes újságíró, tudom, hogy őnlasz! MÉSZÁROS MILLINDA ANDREA, Gyöngyös. CoVboy: Kedves Mel(l)ua! Hal hogyné örülnek, a farkam la caóváljam? Mert úgy vettem észre te a farkasokat szereted. A címedet inkább nem rom lde, mert azerintem egy farka rohamozna meg a házatokat. Várjunk csak, mi la akartál? Most én találjam ki helyetted? Profi farkasok (elantkezéséet várja Mel(l)ua) a azerkezettőazeg címen. A bormokra na telejtátek el ráim a jelítet: „Menjünk az erdőbe!”. A leveleket majd én továbbírom! Jaj, hogy milyen hülye vagyok áni! Hal marad egyáltalán a CoV-nak olvasója?

Hello CoVboy!

Nem kaptam meg a CoV nyán dupla kúntudatesszét!!! Prdig beliztem a 200. 11-t, és mái egy hete meg kellett volna neki jönni!!! Kérem, minel hamarabb küldjelek el a címemet! Kösz! FARKAS PÉTER, Karácsond

CoVboy: Alljon meg a meneti itt most valami nagyon nem állmél. Farkaa la vagy, mag Pétor le, akkor minek kellett volna megjőnnie? Mel(l)ua ugye várja a vállinkozó farkasok jelentkezését, úgyhogy inkább rábizom eme probléma kiderítéséet...

Hello CoVboy!

Nagyonörülök (külön), hogy megjelent az AW leírason a CoV-ban! Mondjuk „kicsit” sok volt benne a gepelési hiba (én nem írtam ilyenek, hogy tökonnyugás, meg óis), ez még nem is lenni nagy probléma, max. sokan hülyének néznek, a nagyobb baj az, hogy én TARBÝN vagyok és nem csak olyan snasszul Tarby. Kei nekileghközlebb lgy lmi! TARBÝJ, TARBÁJ PÉTER, Budapest, III ker. CoVbay: Ezer bocsaat, az la gepelési hiba volt! Azt azért elárulhatnád, milyen ezemon lefoll bejegyezve a Találmanyi Hivatalnál?

Ilaj CoVboy!

Szeretnék én lenni az

1

aki Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kíván neked.

Egy rajongód: JOE, Szabadbattyán

CoVboy: Hello JOE! Erre mondjak azt, hogy ez talitalat volt. Vedd úgy, hogy vlaazapattant! Szóval neked le!

A hónap TOP listái:

C64

ULTIMA sorozat
Centauri Alliance
Sleepwalker
Examination
Strike Fleet
Pirates!
Star Commander
Cool World
Fly Harder
The Ormus Saga II.

Amiga

Battle Isle
Dune II.
Walker
Civilization
Fate Gates of Dawn
Steel Empire
History Line '14-18
Trex Warrior
Ishar II.
Syndicate

PC

Might & Magic IV/V.
Ultima Underworld II.
Eye of Beholder 3.
Dune 2.
Day of the Tentacle
Ishar 2.
Betrayal at Krondor
Larry 6.
Strike Commander
The Legacy

Plus/4

Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Grand P.Circuit/TCFS
Supremacy/TGMS
Goonies/Muffbusters
Logy/Sex'n'Spirit
Karateka/Geekay
Bard's Tale III./Pigmy
Laser Squad I-II./TGMS
Battle Chess/Pigmy
Cloud Kingdoms/TCFS

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

PÁLYÁZATI FELTÉVEK

A szeptember 15-ig június 20-án szeptember 01-ig közölt beérkezett összes levél 1. levelezési lapot képestől összeszedték megismerkedtek majd ráborították a HQ-n egy asztal föléjére. Ezután erre felírták a levelezési lapot, vajon mennyi levelet kellett a postafiókba helyezni nyáron nap mint nap kisporolni.

- 1) 0 - 1000 db között
- 2) 1000 - 2000 db között
- 3) 2000 - 3000 db között

Csak a megfelelő számú (1-3) levelezési lapot beküldeni: 1993. november 15-ig. A helyesen tippelt levelezési lapok között 5 nyertessel 1-1 CoV pótló somlókba. A levélre írták rá a méretet: S, M, L, XL, XXL.

A helyes megírt levél a CoV 38-ban a nyertesek neveit pedig a CoV 39-ben tesszük közzé.



Indul a ZZZUPERRR CoV Póló akcióóó!!!

A jövő hónaptól bővülő
mintaválaszték!

S, M, L, XL és XXL méretben

Induló minta: P01

Ára: 499,- Ft
+ postaköltség
(mérettől és
mintától
függetlenül)

A megrendelésről
szólunk a
bevezetőben!



COMMODORE GYORSSZERVÍZ • Budapest, 175-10-24 XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

Kalandozók, Fantasy-, AD&D-,
SCI-FI kedvelők csatlakozzatok!

TERRA 2531 IDŐUTAZÓK

Levélen keresztül játszható
multi-play szerepjáték

- Fantasy és Sci-Fi dimenziók,
- 8 napos forduló,
- Fordulatos kalandok, szabad cselekvési lehetőség,
- Interaktivitás a többi játékosal,
- Havonta egyszer minden játékos által igénybe vehető Üzenetlap,
- Számítógép által kontrollált szabályos játékmenet,
- Konstruktív világmodellázás,
- Teljesen szabad karakter generálás,
- 160 000 mérföldnyi játéktér, az induló világban,
- Több száz ismeretlen szörny, néhány tucat N.P.C., rengeteg varázslat,
- Jelenleg 40 léptípus, reálisan kivitelezett domborzat és vízrajz,
- 50 féle képesség-, képzettség közül választhat az karaktered kialakításához,
- 40 oldalas kézikönyv és grafikkal kísért játékmánia,
- 50 parancs és 30 feltételes utasítás.

Még soha, sehol sem kapcsolódhattál bele egy
ennyire szerteágazó kalandba.

Címünk: Terra 2531 — Időutazók,
1399 Budapest, Pf.: 701/606.

CORNELIUS

AMIGA Winchester AMIGA Winchester

Amiga 500 (+)-hoz, 600-ashoz, Amiga 1200-ashoz és PC-hez winchesterek.	
2.5" 40 MB — 13.900,- Ft	60 MB — 16.900,- Ft
80 MB — 21.900,- Ft	120 MB — 23.900,- Ft
3.5" 120 MB — 20.900,- Ft	170 MB — 23.900,- Ft
210 MB — 24.900,- Ft	320 MB — 32.900,- Ft
A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással 3.000,- Ft	

A1200 4 MB 32 bites memóriabővítő RAM nélkül	11.900,- Ft
(4 db SIMM RAM-mal bővíthető 2-szeres sebességnövekedéssel)	

AT Bus Winchester Controller A1000/A500 A500+ gépekhez (AutoBoot, FFS Speed 400 800 KB/s)	6.900,- Ft
---	------------

Külső memóriabővítő RAM nélkül A1000/A500/A500+ gépekhez: (20-30 % sebességnövekedés)	6.900,- Ft
---	------------

Kickstart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson A 500+ gépén és A 600-on	
V1 3 ROM-mal	4.500,- Ft
V2+ vagy V3+ ROM-mal	5.900,- Ft

1 MB-os SIMM modul	8.000,- Ft
--------------------	------------

Az ACOMP Kft. hivatalos szervize,
bővítések garanciavesztés nélkül
Az árak az AFA 1 és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljes körű javítása

Régulus Kornél
Budapest XXI. Kossuth Lajos 122. IV/28. 1212
Telefon: 278-8837.
Nyitva: H,K: 15-19; Sz,Cs,P: 9-14 óráig

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel: 156-6790, FAX: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katika utca 9.

Tel: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	22.990,- Ft	* Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	22.990,- Ft	Kezdődigitálizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	22.990,- Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21.990,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábel	28.990,- Ft	C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábel	36.990,- Ft	Swifty Amiga-Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	269.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Moduletor	4.990,- Ft	Amiga Action Replay Mk.III. + kézikönyv	9.990,- Ft
Commodore C-64/II	7.777,- Ft	NOHIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 + joystick + jatek	7.777,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	385,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	5.990,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hoz	24.990,- Ft	Noris halos 14" monitorfilter	395,- Ft
Commodore Datasette	7.777,- Ft	Noris perverő Amiga 500-500 Plus	890,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	18.990,- Ft	Noris perverő C64-II.	590,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17.900,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	44.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP Deluxe hangkártya	31.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.990,- Ft	Reegen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
512 Kb-os memóriabővítő	3.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2.0 Mb-os memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivirius Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivirius Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	445,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	685,- Ft	Roctec HD kontrollert A500/A500 +	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	179,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	345,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	5.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	645,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.195,- Ft	Hendy-scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	645,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	350,- Ft	Stereo hangdigitálizáló Amigához	6.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	595,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Prolex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	995,- Ft		
Prolex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	380,- Ft	Amiga Magazin (német) ujsag	450,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft	Power Play (német) ujsag	450,- Ft
JDYSTICK-ok:			
Quickshot QS - 113 IBM	950,- Ft	Quickshot QS - 130F Python1	795,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.045,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1 M mikrokepc.	845,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokepc.	2.790,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.390,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.590,- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrac 100 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	890,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	395,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	535,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - II.Plus mikrokepc.	595,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokepc.	745,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.290,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	690,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Viszonteladóknek óriási árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Videkl vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Állítási idő: 1-2 hét)